Informatikai magazin PC felhasználóknak

Nr.7. Ára.: 248,- Ft

PC ULTRA

PC ULTRA • I. évfolyam 7. szám • 1996. augusztus-szeptember



Játékleírások
UEFA Euro 96 England, Close Combat, Defcon 5, Rise & Rule of Ancient Empires, Sensible Soccer, Judge Dredd, Spud, Decathlon, Dark Eye, Silent Thunder - A10 Tank Killer 2, Star Trek 2., Gender Wars, Earthworm Jim 2, Seek & Destroy

CD-tesztek
Scholastic's Magic School Bus Inside the Earth, Révai Nagy Lexikona

Felhasználói infok
WIN'95, OEM Info, Internet, MS Home hírek, Simuleyes 3D szemüveg, Elsősegély, Programozási tippek és trükkök

Exkluzív
Játéktermi sörséta, Lamer rovat Party time

9 771219 766001


MMP
Multimedia Meeting Point
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027
Élvezd a virtuális valóság őrületét.
FORTE VFX-1
Belépő egy másik dimenzióba!
VFX1 H·E·A·D·G·E·A·R
Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.
Multimedia World ★★★★★
díjat nyert szabványteremtő sisakja.
Bertelsmann CD-ROM-ok:
LANGUAGE TRAINER - 10.000 Ft-tól
A legmagasabb szintű
angol nyelvoktató CD-k.
Német nyelvű lexikonokból a
hazai legnagyobb választék CD-ROM-on.
Professzionális hangkártyák
Audiotrix Pro 42.900.-
Roland SCC 1
hangkártya 88.800.-
Roland MPU 401
MIDI fogadókártya 21.280.-
Roland SCD 10 GM
MIDI hangmodul 37.600.-
SCD 15 GS 47.200.-
MIDI billentyűzet
Roland PC 160 31.920.-
Roland PC 200 39.920.-
Hangszórók
Hangerő- és hangszínszabályozás
J-351 AV aktív hangsugárzó
3"-os, 40W PMPO 5.600
J-511 AV aktív hangsugárzó
4" és 1,5"-os, 100W PMPO 7.900
COMPAQ
multimédiás számítógépek
és notebook-ok
Microsoft
szoftverek teljes választéka
Magyar ismeretterjesztő CD-ROM-ok
KÉPTÁRAK - 5.000
Magas színvonalú igényességgel
elkészített művészettörténeti anyag.
AZ ELLOPOTT KÓDEX TITKA - 3.240
Mesejáték– mulatságos,
játékos módszer az olvasás tanulásához.
MATEMATIKAI ÖSSZEFOGLALÓ - 2.900
Enciklopédia és példatár
érettségire és felvételire készülőknek
Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból
Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!



Közhírré tétetik!

Az előző összevont lapszámunk megjelenését követően, a nyáron végre megtartottuk az idei első sorsolást előfizetőink között. A főnyereményt, vagyis az 50.000 Ft készpénzt Varga Sándor budapesti előfizetőnk nyerte, akinek azonosító száma: 950020523. Gratulálunk!
Azonban nem kell csüggedni, még bárki nyerhet. Folytatódik a nagyszabású PC ULTRA előfizetési akció! Újabb sorsolás még Karácsony előtt várható előfizetőink között, melyen ugyancsak 50.000 Ft várja gazdáját! Változatlan szabály, hogy mindenki részt vesz a sorsoláson, akinek legalább féléves előfizetése aktuális a sorsolás időpontjában. A további részletekről idejében szólni fogunk.
A lap ára egy 50-essel emelkedett, azonban az előfizetési díj 1 évre továbbra is 2.376,- Ft, vagyis 198,- Ft/db . Mi előre megmondtuk: megbokrosodott világunkban kevésbé tartjuk valószínűnek, hogy a lapnak év végén is 198,- Ft lesz az ára. Előfizetőink viszont biztos, hogy az előfizetés teljes időtartama alatt **azonos áron juthatnak hozzá** a laphoz, nem beszélve arról, hogy nem kell hónapról hónapra vadászni a hírlapárusoknál, hanem házhoz jön a küldemény.
Természetesen nem csak ezért érdemes előfizetni.
Mint, ahogy az ebből a számból is kiderül, őrült sorsolásokat szervezünk, illetve szerveznek cégek is lapunkon keresztül, melyeken havonta 50-100 ezer Ft értékű ajándékot is nyerhetsz. Nos, az előfizetők esélyei az előfizetés időtartamával arányosan nőnek. Ez azt jelenti, hogy **féléves előfizetés esetén 2x-es, éves előfizetés esetén pedig már 4x-es eséllyel indulhatsz a pályázatokon**, vagyis neved ezzel arányosan többször fog szerepelni a kalapban.
Az előfizetés rendezhető közvetlenül a kiadóban, az előfizetési díj feladható Belföldi Postautalványon, vagy átutalással is teljesíthető az impesszumban közölt bankszámlaszámra. A pénz beérkezése után megjelenő első számtól tudjuk postázni a lapot.
Ha a PC Ultra előfizetője, esetleg csak vásárlója vagy, nem hiányozhat a lap mellé a mostanában megjelenő CD Ultra 96/1. kiadványa sem! Bővebb információt a CD-ről a 9.oldalon, illetve a hátsó borítón találhatsz.
Ami viszont lényeges: A CD fogyasztói ára: 958,- Ft. **A PC Ultra előfizetői további 100 Ft kedvezményt kapnak**, vagyis nekik csak 858 Ft-ot kell befizetniük, ha igényt tartanak a PC Ultra első igazán igényesen összeállított CD-s kiadványára.



Játék

Törekvéseink között első sorban szerepel az, hogy az újságban közölt szöveganyagon túl is nyújtsunk valamit Olvasóinknak. Először arra gondoltunk, hogy mindenkihez elmegyünk és egész éjszaka csintalan vicceket súgdosunk a fülébe. Mivel ettől nyilván sokaknak álmatlan éjszakákat okoztunk volna, maradtunk inkább a nyereményjátékoknál. Az újság lapjain időről-időre találkoztok majd az itt fent látható Ultra-kölyökkel, aki különböző elmés kérdésekkel szórakoztat majd benneteket. A kérdések megfejtői között különféle apró csecsebecséket (hardvereket, szoftvereket, CD-ket, könyveket, meg mindenféle bigyót) fogunk kisorsolni a játékban megjelöltek szerint. Ehhez mindössze annyi a teendő, hogy a megfejtésedet a 23-24.ol-

TARTALOM

JÁTÉK/CD TESZTEK

A tesztablak felső részén találjátok, hogy a játék futtatásához minimum milyen hardver (illetve Win-alkalmazások esetén szoftver) szükséges, azaz egyáltalán min hajlandó elindulni (az ajánlott ennél nyilván sokkal jobb). Alatta találjátok, hogy a játékot ki adta ki, a Tesztpéldánynál pedig azt, hogy a gyártó vagy pedig valamelyik hazai CD-forgalmazó bocsájtotta rendelkezésünkre (ha itt nincs semmi, akkor a játékot megvettük – ez azért aránylag ritka eset lesz...). A játékokat négy szempont alapján teszteljük, és 0-tól 10-ig osztályozzuk, amit a csillagok jeleznek. A Grafika és a Hang értelemszerűen a játék grafikai és zenei megvalósításáról alkotott véleményünket jelzi (utóbbi alatt természetesen a zene és a hanghatások összességét értve). Mivel mindkettő lehet tisztán digitalizált is, ilyenkor természetesen vagy nem lesz értékelve a produkció, vagy pedig csak a minősége. A Design jelzi, hogy hogyan sikerült a szerzőknek összepasszintania az egyes részeket kezelhetőség és look szempontjából, azaz szem-szájnak-joysticknek mennyire kedves a mű. Az IQ mutatja, hogy a játék mennyire veszi igénybe a játékos szürkeállományát, az Ultra-kölyök pedig az overall, ami most kivételesen nem felsőruházatot jelent, hanem az általános véleményünket a játékról. Remélhetőleg lírai gesztusaival jól visszaadja a lelkünkben fortyogó érzelmeket...

Minimum hardver: Pentium 133, 256 MB RAM, 8x CD-ROM

Kiadó: Fun Soft Ltd.
Tesztpéldány: Drink or Die BBS

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



dalról kivágható levelezőlapon, a levlap hátulján megadott beérkezési határidőig eljuttatod szerkesztőségünk címére. A válaszokat a levlapon értelemszerűen a játék sorszámához kell beírni. (Figyelem, szokott lenni olyan játék is, amelynél a levlap elejére kell felírni a megfejtést - pl. Microsoft játék - ebben a hónapban ilyen nincs) Egy adott játékra csak egy megfejtés küldhető be (illetve beküldhető több is, de csak egy fog részt venni a sorsoláson). Mivel Olvasóink között kivételezett helyet foglalnak el az előfizetőink, **az egyéves előfizetőink négyszeres, a féléves előfizetőink pedig kétszeres eséllyel vesznek részt a sorsoláson** (vagyis négyszer illetve kétszer szerepel majd a nevük a gömbben). A megfejtéseket a következő, a nyertesek nevét a 2 számmal későbbi PCU-ban megtalálhatjátok.

FELHASZNÁLÓI INFOK:

ÁLLANDÓ ROVATOK

BOOT

Köszöntünk mindenkit a kicsit össze-vissza megjelenő PC Ultra c. majdnem-havilap augusztus-szeptemberi, ezúttal nem összevont, de egy picit drágább árfekvésű, jobb(rosszabb:) minőségben piacra kerülő 7. számában. Huhh. A nehezén már túl is vagyunk, most már nincs is más hátra, mint hogy magyarázzuk a bizonyítványunkat. Kicsit a káosz uralta a nyár folyamán a szerkesztőséget, amit még mindig nem hevertünk ki teljesen, de remélhetőleg most már minden szépen visszaáll a rendes kerékvágásába. Történt ugyanis, hogy egy adminisztrációs hiba folytán az 5-6. összevont számunk alig 2 hétig volt árusításban, emiatt a nyaraló olvasók többsége nem tudott hozzájutni. Sebaj, van belőle bőven a szerkesztőségben, mindenkinek tudunk küldeni, aki lemaradt róla. Sőt, az első 6 szám együtt kedvezményesen rendelhető meg a 23-24. oldalról kivágható levlap előlapján megadottak szerint. Visszatérve a zűrzavarra. Épp, hogy beletemetkeztünk a CD Ultra összeállításába, majdnem szó szerint betemettek bennünket. Hogy érthető legyen, kis szerkesztőségünk környezetében július közepétől általános csatornarendszer-felújítás kezdődött. Aki mostanában járt a Bp.XI.Vásárhelyi P.u. környékén, az maga is tapasztalhatta a háborús viszonyokat, jó ha boka- és kéztörés nélkül megússza, aki át akar bukdácsolni a Bartók B.u. és a Fehérvári u. között, nem beszélve a kőtörők álomba ringató zajától. Azután jöttek az egyre gyakoribb áramszünetek. Nincs jobb annál, ha 10-20 perces munka elszáll, azután 30 perc áramszünet. A nehézségeket kihevertük, a szerkesztőség környezetében már csak a 'szagok' emlékeztetnek az elmúlt hetek izgalmaira, s lassan, de biztosan elkészült a CD Ultra 96/1, illetve a PC Ultra jelen lapszáma is. Előfizetőink most mosolyoghatnak egy kicsit, nekik nem kell egy 50-essel mélyebbre nyúlni a zsebükbe, sőt ezután sem kell, hiszen előfizetéssel az újság ára továbbra is 198,- Ft marad. A minőségen már egy kicsit lehet vitatkozni. Az előző számig használatos papír nem aratott osztatlan sikert az olvasók körében. A leggyakoribb panasz az volt, hogy 'elolvad, ragad', nincs tartása. Nyilvánvaló, hogy egy lap minősége különféleképpen javítható, ám ez általában kihatással szokott lenni a lap árára is. Lehet, hogy meg fognak oszlani a vélemények, de úgy ítéltük meg, a fekete/fehér oldalakra bevezetendő Fűzfőpress Extra papír is jobb az eddig használatos finn LWC-nél, az általunk megkérdezettek 90 %-a ezen a véleményen volt. Ugyancsak vitára adhat okot a színes-fekete/fehér oldalak aránya. Nos, ismét csak egy közmondás: '*Addig nyújtózkodj, ameddig a takaród ér*!' A kérdőívek eredménye, a levélírók véleménye, a kiállítások tapasztalatai is mind azt igazolták, hogy a lapunkban az információ az érték, és nem a színes képek szépsége (ez egyébként az előző számig használatos papíron valóban nem mindig felelt meg az elvárásoknak). Célkitűzésünk elsődlegesen tehát a szöveges információközlés, természetesen azokat az anyagokat, amelyek látványa fontosabb, ezután is a színes oldalakon fogjuk elhelyezni.

Egy lényeges dolog maradt hátra, a lapunk terjesztésével kapcsolatban felmerült problémák. A napokban elemeztük lapunk terjesztési eredményeit megyei bontásban, és megdöbbentő adatokra leltünk. Miután úgy gondoljuk egy kiadónak jogában áll beleszólni lapja terjesztésébe, ezért felvettük a kapcsolatot a vidéki igazgatóságokkal a lap példányszámának optimális 'belövése' tárgyában. Elképzelhető tehát, hogy egy-egy megyében az eddiginél kevesebb, másokban több lap lesz a hírlapárusoknál. Azok számára, akiknek esetleg nehezebb lenne lapunk hírlapárusoknál való beszerzése, javasoljuk az előfizetést, mert egyrészt a továbbiakban éves szinten mintegy 600 Ft megspórolható, másrészt nem kell kutyagolni az egyik újságárustól a másikig, hogy megvásárolhasd a lapot.

Reméljük lapunk új formájában is elnyeri tetszéseteket!

A Szerkesztők

PC ULTRA
Informatikai magazin PC felhasználóknak
I.évfolyam - 7.szám - 1996. augusztus-szeptember, megjelenik (általában) havonta
Kiadja: COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos ügyvezető igazgató
Felelős szerkesztő: Rucz Lajos
Helyettes szerkesztő: Kun Szilárd (Kunci / OD)
Borító: WT Pooh in action (PR Monster)
Belső grafika, illusztrációk: Müller Mihály
Szerkesztőség: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál út 8.
Postacímünk: 1519 Budapest, Pf.: 363.
Telefon/Telefax: (36-1) 371-0004, E-mail: pcu@hungary.net
HU-ISSN 1219-7661

Lapunk következő száma szeptember 3.hetében jelenik meg
Előfizethető a kiadónál közvetlenül, postán keresztül belföldi postautalványon, vagy átutalással a COM-WARE Kft. 11711041-20418533 pénzforgalmi jelzőszámára.
Ára: 248,- Ft, előfizetés 1 évre: 2.376,- Ft, fél évre: 1.188,- Ft, negyedévre: 594,- Ft
Hirdetésfelvétel közvetlenül a szerkesztőség címén keresztül
Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget
Lapunk részt vesz a Microsoft® fiatal felhasználókat támogató programjában
A kiadó ügyviteli munkáit az ECOBIT Kft. szoftvereivel végzi
A kiadó hivatalos hardver szállítói: MIXIM Kft., AXICO Kft.
Tördelés, színbontás: COM-WARE Kft., Levilágítás: TIMP Kft.
Nyomás: Zrinyi Nyomda Rt. (96 2561/07-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató
Árusításban terjeszti a HÍRKER Rt., NHE, valamint számítástechnikai szaküzletek és könyvesboltok

SEEK & DESTROY

Valahol a sivatagban: 1995

A radarok valamit érzékeltek, nem lehetett tudni, hogy mi az, csak abban lehettek biztosak a bázisban, hogy nem hazai egységekről van szó. Beindultak a szirénák, vörös jelzés...

Hardstone és a testvére éppen beszélgettek, ami elég furcsa volt az ő helyzetükben, mivel



általában semmi idejük sem volt ilyesmire.

-Mi a baj veled öreg? Olyan furcsa vagy mostanában.

-Á, ne is kérdezd! Elegem van már ebből az egészől. Most már olyan más, mint régen volt...

-Pedig te jobban akartad annak idején, emlékszel? -szakította félbe Mich a tesvérét.

-Igen, de most már mások a vágyaim. Családot akarok alapítani, feleséget akarok, gyerekeket, meg egy kutyát, amit rugdosni lehet. -mondta Mick egy kicsit szomorkásan.

-Jesszusom ne is mondd, elég ha csak rágondolok, és már rosszul is vagyok.

-Kérlek ne mondd ezt, éppen elég bajom van így is.

-De...

Mich nem tudta befejezni azt amit mondani akart, mivel hirtelen meghallotta a riadójelzést. Egykük sem tétovázott, felhúzták a ruhájukat, és meg sem álltak a gyorseligazításig.

-Jól van emberek, nem kell izgulni, csupán egy hagyományos ellenőrző kőrút lesz. A feladat egyszerű, megnézitek, hogy mi a fene az amit a radarok érzékeltek, és jöttök vissza, ha valaki rátok lőne, akkor az egyes parancs lép érvénybe. Van valami kérdésetek? Nincs, akkor leléphetnek!

Mich vigyorogva nézte, ahogy a kedvenc Apache helikopterét felszerelik, sok küldetést megéltek már együtt, és ő sosem hagyta cserben. Jobban szerette a kis gépét, mint bármelyik barátnőjét ez-előtt. Mick egy kicsit komoran vette fel a védő-sisakját, ránézett a legutolsó technológia szerint felszerelt harckocsira, és szomorúan állapította meg, hogy megint háború lesz, megint embereket kell majd megölnie. Elhatározta, hogy ezután a küldetés után leszerelteti magát, elege van már az egészből.

-Apache egyes, veszi az adást? - szólt egy unalmas hang a rádióból.

-Itt Apache egyes, minden rendben!

-Yankee kettes, veszi az adást? - hallotta Mick a fülében a



kérdést.

-Igen, indulhatunk ! A két testvér, olyan közel egymáshoz, ahogy azt csak lehetett hagyták el a bázis hangárjait. Egy helikopter, és egy harckocsi, teljesen felszerelve, legyőzhetetlen párost alkottak, ha értették a dolgukat. Nem is olyan messze tőlük balra és jobbra volt még két ugyanolyan csapat mint ők, mindannyian jók voltak, talán túl jók egy ilyen egyszerű küldetéshez.

Öt perc múlva már el is érték azt a pontot, ahol az objektumnak kellett volna lennie, ehelyett mit találtak? Semmit.

-Mi a fene ez Mich, te látsz valamit?

-Nem, semmit ez nagyon nem tetszik nekem, semmi sincsen a radaron, ahhoz meg túl sötét van, hogy elég messzire ellássak.

Ekkor Mick hirtelen nekiütközött valaminek. Szemeit kimeresztve hihetetlen látvány tárult a szeme elé, egy ház állt előtte, aminek az oldalából valami csőféleség lógott ki. Ez a cső fogta magát és elkezdett a harckocsi felé mozogni.



-A francba, ez egy lőállás! -üvöltötte Mick.

Szerencsétlen teljesen pánikba esett, és nem gondolta át a helyzetét, betöltötte a harckocsi ágyúját, és üvöltve maga elé lőtt egyet. Pont jókor, mivel a lőállás is már lőni akart, amikor a közvetlen közelről jövő robbanás teljesen szétszakította az épületet. Hirtelen csend lett, Mick arra ébredt, hogy mindenhonnan lövöldözéseket hall, és a kocsija teljesen tropára ment. Még szerencse, hogy ilyen erős volt a páncélzata, különben nem élte volna túl ezt az őrült cselekedetet. Kiugrott a kocsiból, és elkezdett futni, ekkor valami elkapta a lábát, és lehúzta a föld alá, azt már nem érezte, amikor valaki hátulról leütötte. Hirtelen azt hitte, hogy meghalt, pedig csak fogoly lett.

Mich üvöltve, könnyes szemekkel nézte végig, ahogy a testvére egy halálos lövést ereszt az előtte lévő épületbe. Nem tudott semmit sem tenni, mivel ha lő egyet, akkor lehet, hogy Mick harckocsiját is eltelálja, és azt még ő sem tudta volna elviselni. Elkeseredése



rövid ideig tartott, tudta, hogy nem szabad engednie, hogy az érzései eluralkodjanak rajta, harcolnia kell. Egész végig csak a botkormányon lévő ravaszt huzogatta. Folyamatos robbanások kísérték Mich helikopterét. Furcsa, hogy a pilóta nem látta ellenfeleit, mégis sokat megölt közülük ebben az értelmetlen össze-vissza lövöldözésben. Az utolsó lőszer is elfogyott, a gépen szinte egy centi ép rész sem maradt, mivel a földön lévő állások folyamatosan lőtték a kamikaze helikoptert. Michnek maradt még annyi lélekjelenléte, hogy visszafordulјon. Útközben látta, ahogy a társait egymás után lelövik, senki sem maradt életben, a testvérével együtt.

Már alig volt benzinje, amikor a bázishoz visszaért. De ez a kis apróság eltörpült ahhoz képest, ami Mich szeme elé tárult. Az egész bázis a tűz halálos markában égett, a felfelé szálló füst, sok embernek a lelkét vitte magával, ki tudja, hogy hová. Mich teljesen összeomlott lelkileg...

Los Angeles: 1998

Amerika óriási veszélyben volt. Egyfajta terrorszervezet fenyegette az országot, és bár mindenki tudta, hogy az amcsikkal senki sem veheti fel a versenyt, ezek a terroristák nagyon megerősödtek. A legrosszabb az volt, hogy úgy harcoltak, mint az amerikaiak, az eszközeik meg sokkal fejlettebbek voltak. Senki sem tudta, hogy ki a vezetőjük, de tudták, hogyha elkapják, akkor ennek az egész őrületnek vége lesz.

Egy dzsip közelített a kis házhoz a tengerparton, Mich éppen a tengert nézte.

-Maga Mich Hardstone? - kérdezte a markáns arcú tiszt, azután, hogy odasétált Michhez.

-Igen, mit akar?

-Amerika nagy veszélyben van, és szükségünk van a maga segítségére.

-Viccel, én nem tudom megmenteni az országot, hát mi vagyok én Isten?

-Nem, de maga is ott volt annak a bizonyos bázisnak az elpusztításánál, és a kémeink azt állítják, hogy az ott lévő szigorúan titkos tervek nem égtek el, hanem el lettek lopva.

-Igen, és nekem mi közöm ehhez? - kérdezte Mich ereklődve.

-Ugye a maga testvére is ott halt meg abban a csat...

-Vigyázzon, hogy mit beszél, öregem! Igen, ott!

-Csak azért, mert Mick életben van, csak egy kicsit megváltozott, ő lett a szervezetnek a vezére.

Michnek nem kellett kétszer mondani, a dzsip már úton is volt, csak most két személy ült benne...

Úgy látszik mostanában álandóan ilyen marhaságok járnak a fejemben, lehet, hogy le kéne cserélni. Szóval ez a leírás arra készül, hogy bebizonyítsa nektek, hogy azért az Amiga is tud ám valamit. Igaz azért nem olyan sokat, de sokkal jobb gép, mint amilyennek sok Pc-s tartja. Ezt különben csak azért írtam le, mivel ez a

játék, már ősidők óta létezik Amigára, és én annak idején marha sokat nyomultam vele, és nagyon a szívemhez nőtt. Azóta a Vision megcsinálta a másik kedvenc játékomat, az Overkillt is, ami egy autóversenyes játék, és eszméletlenül kellemes perceket, órákat, napokat, heteket tud nyújtani az embernek. De ne evezzünk más vizekre! Emlékszem, amikor ez a játék még új volt, nem volt szokványos, hogy még a mezei szutyvadék (kösz RAT) játékokban is digi szövegekkel beszél mindenki, hát még a Ray Tracelt képek és animációk is teljesen ismeretlenek voltak az emberek számára, bár az esti híradókban és a mesékben lehetett hallani ilyesmikről. Szóval annak idején a Seek & Destroy mindezt nyújtotta az embernek, jó volt. Most már csak egy aranyos 15 megás játék a winchesteremen, ami jól megfér a Command & Conquer mellett. De az az igazság, hogy volt azért annak valami oka, hogy Pc-re is megcsinálták ezt a giga cool játékot, annak ellenére, hogy nagyon régi. Ez az ok pedig nem más, mint hogy szépen megállja a helyét még a mai napokban is.

A játék nagyon designos, ami a Visiontól már igazán elvárható. Az ő játékaikat a tökéletes játszhatóság, hangeffektek és látvány jellemzi. Nem csinálnak



valami sok játékot, de azok mindig nagyon jókra sikerednek. A mostani produkcióban egy magányos párost alkotunk, akik egy egész hadseregnyi armadával veszik fel a reménytelen(?) küzdelmet. De nem kell izgulni, az ellenfelek intelligenciája, reflexei olyan rosszak, hogy fel se vehetik a versenyt velünk, a leklónozott Schwarzenegger palántákkal. A párost egy helikopter, és egy harckocsi alkotja. A helikopter logikusan a jobbik gép, a harckocsit valószínűleg csak azért rakták bele a játékba, hogy legyen mivel elveszíteni az összes életünket, szóval eléggé shit, de sok gyakorlással már használható.

A játék egyik érdekes és izgalmas része a küldetések előtt megtalálható shop, ahol kedvenc gépeinket brutalizálhatjuk fel. A vásárláshoz szükséges zsozsót, mindig egy meghatározott épületben találhatjuk meg. Ezeket igen egyszerűen felismerhetjük, mivel jó nagyok, és a szétlövésük után, egy kis érmét hagynak maguk mögött. Ezeket az érméket mindig gyűjtsük be, még az életünk árán is, mivel elég hamar eltűnnek, és életből van elég, de a medálokból elég kicsi armada fog várni minket. Sajna a játék vége felé már nem árt, ha mindenünk kakaón van, tehát: éremre fel! Most pedig egy kis fegyverismertetés következik:

Heli:



Alapfegyevrek

Chain Gun: ezt igazán csak a játék elején fogjuk használni, éppen ezért a gyúrást ezzel kezdjük meg. Hármas erősségben már elég hasznos, az embereket a legmó-kásabb szétgyakni vele. Egyébként jó tulajdon-sága, hogy levegőben és szárazföldön egyaránt lehet használni, ami mondjuk marhára logikus.

Rockets: őt nagyon szeressük! Nagyon brutális fegyver, csak megvan az a marha rossz tulajdonsága, hogy hamar elfogy. Minden célpontra lehet vele lőni.

Air to Ground: ez a fegyver akkor lesz igazán brutális, amikor már hármas erősségű, mivel ekkor célkövetős, és így nincs előlünk menekvés.

Air to Air: logikusan ezt a gonosz, és marhára idegesítő helik ellen lehet bevetni, sőt kötelező, mivel ha nem vagyunk gyorsak, akkor elég hamar válik majd belőlünk műtrágya.

Napalm: nem sok értelmét láttam a játék során, a Super Napalm sokkal jobb, egyébként hatása abban nyilvánul meg, hogy az alattunk lévő terület pukkan egy nagyot, aztán csak a csönd marad majd utánunk.

Air Strike: mint minden játékban, itt is nagyon erős, főleg a hármas fokozazú.

Másodlagos fegyevrek

Mega Missile: szegény eléggé shit, bár hatásos, mivel ez egy olyan rakéta, ami nem robban fel, csak megy előre, és mindent kinyír, ami előtte van.

Super Napalm: azt hiszem egyértelmű, hogy ő a kedvencem. Ellőve egy ilyet az fog történni, hogy negyvenöt fokban előttünk mindenki kinyiffan. Jó tulajdonsága, hogy míg éppen kifelé lőjjük, irányítható...

Bomb: ...ssss...bummmmmmm, és sokan meghalnak. Elég kaki, meg lassú.

Tank:

Alapfegyverek

Chain Gun: ugyanaz, mint a helinél, csak sokkal nagyobb szükségünk lesz rá.

Shells: nagyon erős robbanórakéta, ne lőjünk vele feleslegesen, mert hamar elfogy.

Napalm: iszonyatosan hatásos, csak sajnos közelről tudunk vele sebezni, és ebben a játékban az már rég rossz, ha közel vagyunk valakihez.

Air Strike: detto...

Másodlagos fegyverek

Ground to Air: ezt minnél hamarabb fejlesszük ki, mivel akkor a helik prédájává fogunk válni.

Mega Missile: ugyanaz, mint a helikopáternél.

Mine: ...csatt...tik, tak, tik, tak, bummmm...semmmit sem ér.



Röviden(?) ennyit a fegyverekről, ja még van valami. A küldetések előtt be tudunk állítani néhány dolgot a fegyverekkel kapcsolatban. Mind a helinek, mind a tanknak vannak fegyver-



silói, amik sajnos végesek. Ezeknél tudjuk beállítani, hogy mit akarunk magunkkal vinni. A helinél azt ajánlom, hogy két Air to Groundot, egy Air to Airt, egy Rocketst és egy Air Strikeot vigyetek magatokkal, másodlagosnak pedig a nagyon RULEZ Super Missilét. A tanknál már nehezebb a dolog, mivel kevesebb a hely. Én két Shellt és egy Air Strikeot szoktam magammal vinni, másodlagosnak meg az Air to Airt.

Itt a végére már lenne néhány jó tanácsom, aztán végre meg fogtok szabadulni tőlem. Tehát ne felejtsétek el, hogy a játék alatt körübelül négyszer csak a tankkal lehet majd megcsinálni a küldetést, ezért nem árt szegénykének fejleszteni a fegyvereit. Az igazi forró helyzetekben először a heliket nyírjátok ki, miközben persze az ágyuk elől jobbra balra sztréfeltek. Lehet, hogy hülyén hangzik, de meg lehet csinálni. A tankkal vigyázni kell, hogy azokba az agyalágyult bokrokba ne akadjatok bele, mivel elég nagyokat lehet cumizni, ha nem vigyáztok. Mondjuk nem igazán értem, hogy egy több tonnás tank miért nem tud letaposni egy kis bokrot, de mindegy, biztos keményítővel ültették el őket. Nagyon be kell gyakorolnotok a tank csövének a mozgatását, különben NYEKK! És végül (soha se kezdd a mondatot éssel!!!!), törekedjetek arra, hogy mindent lőjjetek szét, mert különben sosem fogjátok megdönteni a rekordomat...

CA$H / Mortal Team & Astroidea

Minimum hardver: 486DX, 4MB RAM, 2xCD-ROM,SB,GUS

Kiadó: Vision
Tesztpéldány: Automex Kft

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



Rise & Rule of Ancient Empires

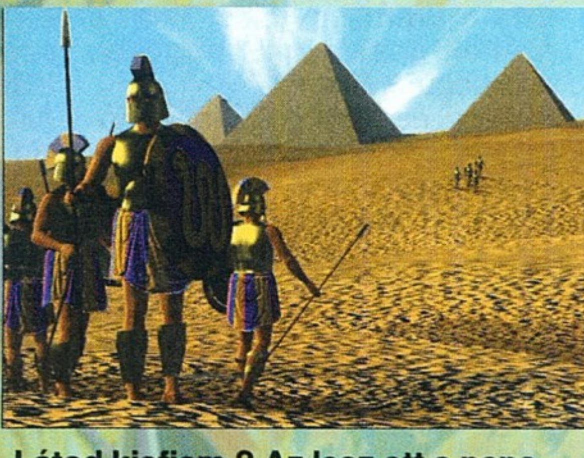
Hozzávalók: 20 deka szeletelt Master of Magic, 2 deciliter Civilization, egy csipetnyi új ötlet. Elkészítése : A szeletelt Master of Magicet szórjuk bele a turmix gépbe, majd öntsük fel a Civilizationnal. Szórjuk meg a tetejét az új ötletekkel, és mixeljük meg alaposan 4-5 percig. Lehűtve, csiszolt Sierra tányérokon tálaljuk. Jó étvágyat!

Ez lenne a rövid receptje ennek az új Sierra stuffnak, ami a **Rise and Rule**(z) **of Ancient Empire** nevet viseli. A program új, friss és ropogós, de ennek ellenére semmiféle újdonság nincs benne. Na jó, egykét dolog azért van...Mindenki kitalálhatta már, hogy egy strategy game-val állunk szemben, ami a majmolásnak köszönhetően jól sikerült. Bele vagyok szorítva egy oldalba, úgyhogy talán ugorjunk egy fejest a progiba.

A telepítés után (A program Windows alatt hajlandó csak mászkálni) remélem mindenki eligazodik eme két lehetőség között : New és Load Game. New Game után válasszuk ki azt a népet, amelyikkel végig akarunk nyomulni. Ja, még le sem írtam hogy miről szól egyáltalán a játék. A régi kultúrák élete és küzdelmei valósulnak meg valamelyik taskunkban. Na, ennek megfelelően választhatunk népet, úgy mint Görög, Egyiptomi, stb. Be kell állítanunk a játékosok számát, max négy, valamint ki legyen human player és ki legyen a gép által irányítva. Lehet egy gépnél több human player is! Az ilyen embereknek eleddig Warlords-ozniuk kellett, de mostantól már itt is nyomulhatnak. Kis töltögetés, és bejön a játékképernyő, ahol egyelőre nagy-nagy sötétség van. Ez a játéktér. Ezt fel kell fedezni, de ez már mindenkinek ismerős. A bal alsó sarokban van a térkép kisebb verziója, a kis téglalappal azt hivatott jelezni, hogy éppen hol is vagyunk most. Felül van három pull-down menü (File, Game és Help), ezek egyértelműek. A jobboldali függőleges mezőben van egykét pofa, attól függően, hogy mennyi ellenfelet választottunk. Ezeket itt ki lehet jelölni, ha valami üzenetet akarunk nekik küldeni. Lejjebb egy kicsivel újabb gombok várakoznak nyomkodásra. Felülről lefelé : következő egység/következő város - hogy melyik aktív éppen az attól függ, hogy egységen vagy városon vagyunk. A földgömb ikon behozza nagyban a térképet, rajta kijelezve városainkat valamint egységeinket. A következő gomb visszavisz minket a játéktérre. Végül a legalsó az End Turn. A kis térkép melletti panelen attól függ mi van, hogy min állunk éppen (városon vagy egységen). Az adott egységre/városra vonatkozó adatokat jelezi itt ki a program. Bővebben később.



Városok: Ha ráklikkelünk valamelyik városunkra, akkor bejön egy új képernyő, a városé. Ja, most jut eszembe ha rávisszük valamire a kurzort és otthagyjuk egy pár másodpercre, a program kiírja, mi van ott vagy mi az. A képernyő nagy részét a város látképe foglalja el. Itt láthatjuk megépített épületeinket és a védelemre beállított egységeket. Alul a panel több magyarázatra szorul : Bal sarokban a kaja ellátást látjuk. Hogy mennyi van elraktározva, mennyi kell a katonáknak, és mennyi a népnek, mindmind különböző kaja ikonok mutatják. Jobbra eggyel azt látjuk, hogy mennyi táp jut a tudomány fejlesztésére. Minél több könyvecskét látunk, annál több. Még eggyel jobbra az épület/egység gyártást tudjuk lerendezni, jobb szélen pedig a nyersanyag és gyártás kijelzője van. A legfontosabb még hátravan: Középen-fent az emberkék mutatják a populáció mértékét, lent pedig azt tudjuk beállítani, hogy mennyit szánunk a kajatermelésre, a tudományra, a gyártásokra és a nyersanyagokra. Ezt úgy tudjuk megtenni, hogy rákattintunk valamelyik csík melletti ikonra, lenyomva tartjuk az egeret, és jobbra-balra húzgálva beállítjuk a kellő mértéket. Egyébként szintekre van osztva a fejlődés, tehát : meg kell építenünk minden épületet (kivéve a City Wallt, az opcionális), ezekután készen vagyunk egy szinttel. Utána kezdhetjük elölről, vagyis megint meg kell építenünk azokat az épületeket, amiket már egyszer megcsináltunk. Persze egyre több és jobb új egységet tudunk majd csinálni közben, stb. Összesen három szint van, utána nem tudom, hogy lehet-e valamit még csinálni az adott városban, mert még nem tartok ott... **(Kunci: Jó kifogás)**. Ha a production displaynál a kalapács piros négyzetben van, az azt jelenti, hogy kevés az építőmunkások száma, tehát állítsuk át egy kicsit a csíkokat. A városokról még annyit, hogy mi van akkor, ha a játéktéren nyomunk rá egyre (duplával pedig bemehetünk a városba). A panelen látható adatok jelentése (balról jobbra) : kaja, egészség és morál. A következőben a bentlevő egység(ek)et hesselhetjük meg, majd a tudomány állásáról kapunk infót, végül pedig arról hogy minek az elkészítésével küszködnek éppen embereink. Ezt innen is meg tudjuk változtatni. Alul pedig a populáció mértéke.



Látod kisfiam ? Az lesz ott a papa piramisa !

Tudomány: A tudomány ebben a programban több részre van osztva, mégpedig : general, sage, engineering, medicial, martial. Ha majd tudunk Philosophereket gyártani, azok tudnak a városok között tudományokat cserélni, sőt valamilyen fighter egységgel utat építeni. A különböző tudományágakat ugyanolyan csíkokkal tudjuk állítgatni, mint a városban a kaját/tudományt/munkásokat/nyersanyagot, méghozzá úgy, hogy rányomjuk a városban az Academyre, és az előugró kis ablakban tudunk állítgatni. Ja, jó hogy eszembe jut, diplomácia is helyet kapott a játékban, méghozzá a jobbra levő függőleges sávban elhelyezkedő ikonok formájában. Először ki kell jelölnünk valamelyik ellenfelet, utána mehet az üzenet, valamelyik gombbal (az ábrák a gombokon egyértelműek).



Tápolom a városom...

Egységek: A panelen levő gombok jelentése, ha valamilyen egységen vagyunk : kis lábacska-mozgás valahová. Gyakni is ezzel lehet mert ha csak simán rányomunk az ellenségre, akkor csak infót ad róla. Háromszög alakú ikon : Patrol járatot szervezhetünk vele. Hordó ikon : beássa magát az egység, és jobban védekezik. A városba is így lehet befagyasztani az egységet. Vannak még különböző gombok, de ezek csak bizonyos egységeknél aktívak, pl. csak a telepesek tudnak várost létrehozni, stb. A következő ablakban a panelen az egység típusa látható, valamint a health/morale/quality kombináció. Az utolsó ablakban pedig, hogy hány és milyen fegyverzetű egység van összecsapva egy ikon alá (mármint összevonva).



De fater ! Na, hol van már az a piramis ?

A végére maradt egy kis értékelés Nem rossz, sőt még jó is a progi, csak hát tiszta copy az egész. Hiába, nincs új a nap alatt... A legnagyobb negatívum viszont az egészben, hogy a gép 2-3 percig is elszórakozik a körével, képzeljük tehát el, mi van akkor, amikor 3 gépi játékos ellen játszunk... Kb. 6-8 perc telik el a két körünk között. Ez borzasztó! Szerintem erre a programra senki nem fog túl sokáig emlékezni.

Iwo / OriON DeSigN

Minimum hardver: 486DX33, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS.

Kiadó: Sierra
Tesztpéldány: Automex Kft

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:

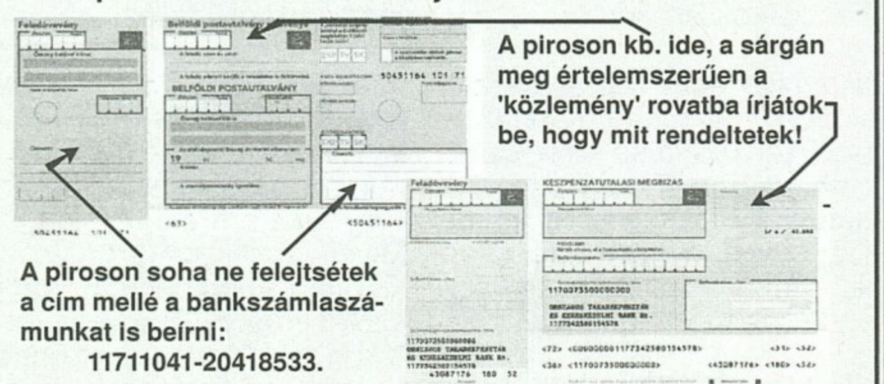


Hogy töltsd ki a csekket, ha rendelsz tőlünk valamit:

A képeken illusztrált csekkek közötti alapvető különbség (azon kívül, hogy a sárga esetén nem kérnek tőled feladási díjat), hogy a 'Közlemény' rovat (vagyis amibe a T. Olvasó beírja, hogy a pénzt mire adta fel) nem az elején, hanem hátul található. Nos, itt a gixer. Mi az OTP-ben nem kapjuk meg csak a csekkek előlapjának fotókópiáját. Kéretik tehát abban az esetben, a pénzt rózsaszín Belföldi Postautalványon adjátok fel a postán, hogy a képen jelzett helyre, az összeg mellé is írjátok fel, hogy mire adtátok fel a pénzt (pl. hirdetés, előfizetés, PC-s játékok könyvrendelés stb.), máskülönben nem tudjuk elkerülni, hogy levelezgessünk veled, ugyan áruld már el, hogy mire adtad fel a pénzt. Ezért utólag is elnézést kérünk mindenkitől, akit ez ügyben zavargatni fogunk, állítólag a Posta Elszámoló Központban már dolgoznak a probléma megoldásán, de nem hiszünk benne, hogy ez a gond hamarosan megoldódna.

a szerkesztők

1. kép: 'Belföldi Postautalvány'

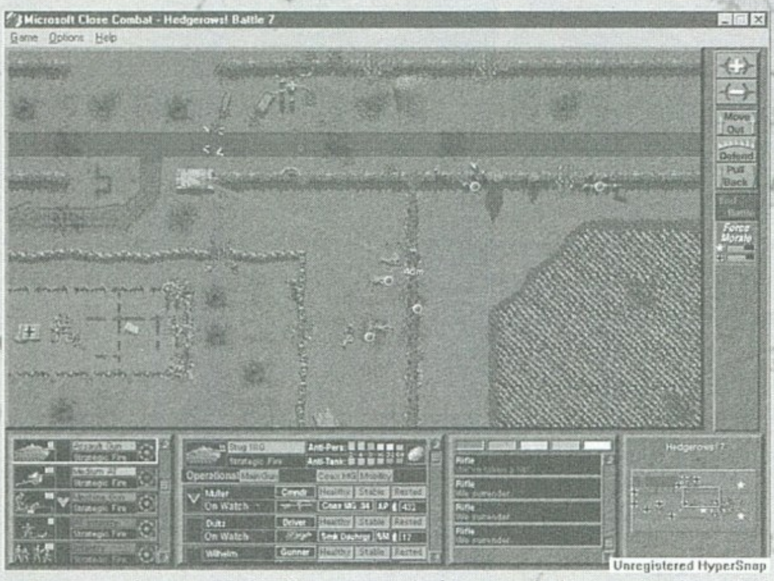


2. kép: 'Készpénzátutalási megbízás'



Mindenki fedezékbe! A Microsoft stratégiai játékot akar piacra dobni...

Az ember gyanútlanul beböklászik a számítógépes tisztítószerről elnevezet gazéta szerkesztőségébe, és máris egy Microsoft-játékot nyomnak a kezébe tesztelés végett - szerencséjük, hogy tábornok úrnak szólítottak, különben átzavar-



tam volna rajtuk egy-két páncéloshadosztályomat... Khm. Szóval egy csöppet meglepődtem, midőn a CLOSE COMBAT béta-verziója a kezembe került, mert a Microsoft inkább a khm-khm (bár a szóismétlés erőteljes fogalmazási gyengeségre vall) üzleti/stratégiai programok terén jeleskedik. Erre vallott egyébként az is, amikor a bátortalan installálási kísérletemre a 'Close Combat does not support by olyan Windose, mint amilyen nekem van' üzenet is. Ebből mindenki kiszámolhatja, hogy a játék csak Win'95 alatt fog futni, én meg átmehettem egy sajnálatra méltó barátomhoz, akinek a számítógépén ilyen korszerű 32-bites alkalmazás terpeszkedik.

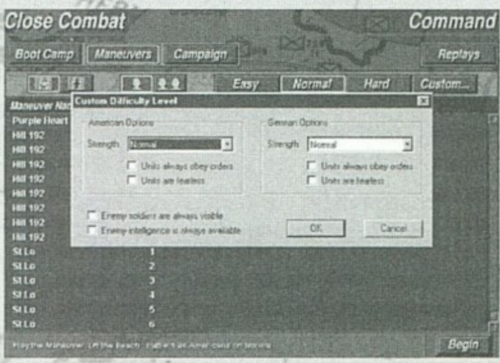
Vizsla szemeim már az introban is kellemes meglepetésekre leltek, hiszen a Microsoft - természetesen - csak terjesztőként vesz részt a programmal kapcsolatos mókákban, a fejlesztést az oly kitűnő háborús játékok kapcsán, mint a Stalingrad, D-Day stb. már méltán világhírű Atomic brigád végezte. Témakörét tekintve a játék a D-Dayre ütött hiszen a normandiai partraszállás utáni német-jenki csetepatékat öleli fel, kinézetre viszont inkább a Steel Panthersre emlékeztet, ami azért kellemes élményeket idéz fel bennem. Ami igazából szokatlan a játékban az az, hogy az ütközetek realtime-ban játszódnak, vagyis nem a rendszerint alkalmazott 'most-lépek-minden-csapatommal-aztán-jön-az-ellenfél' módszer alapján zajlik a csata, hanem teljesen on-line. Ez mondjuk elsőre kissé szokatlan lesz és az általános zűrzavar képzetét kelti, de mihelyst megszokod, máris tökéletessé válik, hiszen a cselekmény nagyon gyorsan pereg.

A főmenüben háromféle játéktípus közül választhatunk, úgymint:

Boot Camp: Ez a gyakorló része a dolognak. Itt rövidebb akciók keretében megismerkedhetünk a játék kezelésével, a terep sajátosságaival, a kijelzők értelmezésével, illetve gyalogsági és páncélos taktikák alkalmazásával.

Maneuvers: Itt egyenként lejátszhatjuk az egyes scenariokat, az alapértelmezés szerinti csapatmennyiséggel. Egy zűrősebb scenario több összecsapásból is állhat.

Campaign: Ez a hadművelet, ahol az előbbi scenariokat sorban, egymás után fogjuk játszani. Az egységeink, illetve parancsnokaik az összecsapások során fejlődnek (tapasztalatot szereznek, előléptetik őket, stb.), de ha sérüléseket szereztek, illetve meghaltak/megadták magukat, akkor természetesen a következő összecsapásban már nem fognak részt venni. Ezzel kapcsolatban rögtön meg is jegyezném azt az idegesítő momentumot, ami már a Steel Panthersben is többször felzavart a falra: hiába nyersz meg egy hadműveletet a kellemetlen körülmények ellenére, a végeredménytől függetlenül akkor is olyan összecsapás következik, mint ami a történelemben valóban lezajlott.



Tehát teljesen feleslegesen arattam a németekkel rendszeresen Major Victory-t, mindig rosszabb pozícióból, nagyobb létszámú ellenséggel kellett a következő felvonásban farkasszemet néznem...

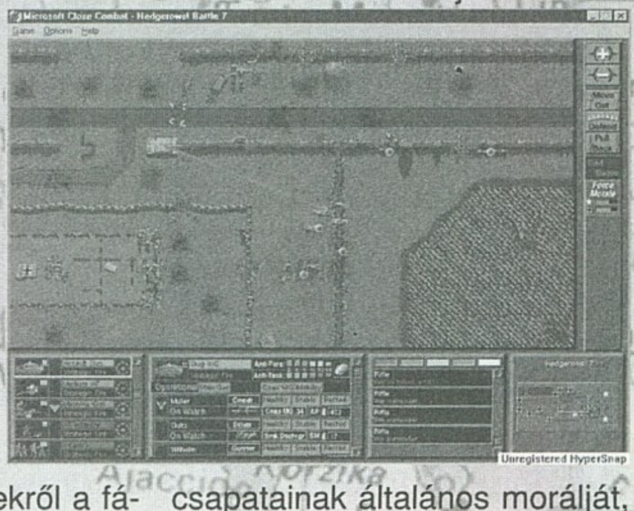
A Replays gombbal tölthetünk vissza egy kimentett hadműveletet. Ezek mentése kissé sajátságos módon történik, mert a hetedik csata után pont az jött vissza, ami a harmadik után volt. A többi ikon jelentése valószínűleg egyértelmű: 1-2 játékos választása, jenki vagy német oldal, valamint a nehézségi szint. A Custommal az utóbbit tetszés szerint variálhatjuk egy rakás opció (erő, megfutamodási hajlandóság, intelligencia, láthatóság, stb.) függvényében. Ha jól emlékszem, Begin egy izraeli politikus volt régebben, de itt mindössze csak a játékot indítja el.

Mielőtt még belemerülnénk egy csata forgatagába, kukkantsunk be a főmenübe is. A Game a szokványos opciókat tartalmazza (pause, kilépés az adott csatából, vagy a játékból); az Optionsben ki/bekapcsolhatjuk a lövöldözés hangját, a zenét illetve a csatákat alátestő videoclippeket, elpucolhatjuk a terepekről a fákat és az elhullott harcosokat, illetve a Preferencesben beállíthatjuk a parancsok végrehajtásának sebességét (utóbbit minden csata előtt érdemes a minimumra állítani, hogy nyitáskor kényelmesen megadhassuk a célpontokat); a Helpben pedig van help azon gyengébb képességű játékosoknak, akiknek a gyakorlásban sem sikerült megtanulniuk a kezelést, illetve About azoknak, akiket életrajzi adatok érdekelnek.

Minden csata előtt átrendezhetjük csapataink alapértelmezés szerinti felállítását. Ez általában nem mindig tökéletes, így tehát bátran felülbírálhatjuk a program elképzelését a hadrendről, lehetőleg úgy, hogy a messze helyezkedő alakulatokat a várható frontvonal közelébe, és lehetőleg fedezékbe helyezzük.

A képernyő legnagyobb része a játéktér, ahol az egységeinknek adhatjuk meg a parancsokat. Valamely egységünkre clickelve megjelenik egy menü, ahol kiválaszthatjuk, hogy mitévő légyen: mozgatjuk (esetleg gyorsan), tüzelési célpontot adunk ki neki, álcázó füstöt lövünk valahova az előrenyomulás fedezésére, stb. A parancs kiválasztása után meg kell adnunk a célpontját, amely mindig mutatja a cél távolságát is. Mivel a játék célja a t. ellenfél kiirtása, a legfontosabb természetesen a Fire, amelynek hatékonyságát a távolság határozza meg, valamint az, hogy a célpontot a csapatunk egyáltalán látja-e.

A képernyő jobb oldalán levő ikonokkal nagyíthatjuk/kicsinyíthetjük a játékteret; általános támadási, védekezési vagy visszavonulási parancsot adhatunk ki; illetve kiléphetünk a partiból. Ez alatt láthatjuk a két fél



csapatainak általános moráljját, amit nyilván a veszteségeik határoznak meg. A villogás jelzi, ha a morál folyamatosan csökken, ha pirosba lép, akkor az ellenfél rendszerint visszavonul, ha pedig sajnálatos módon a miénkről lenne szó, akkor pedig



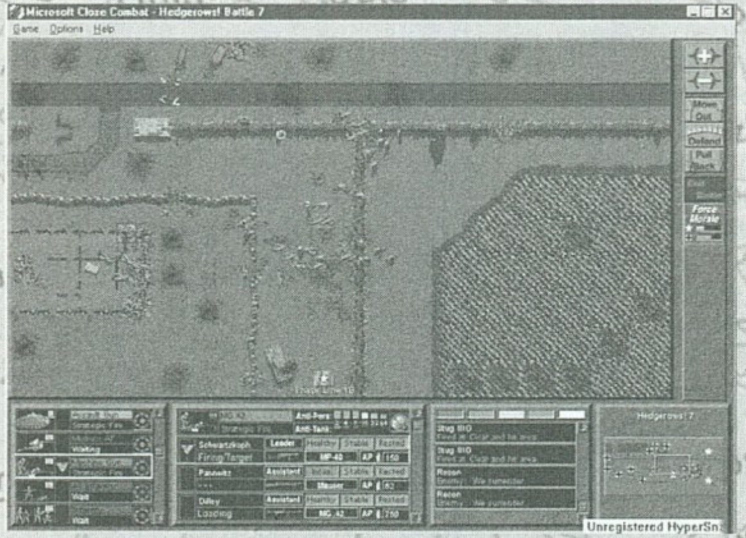
Játék 1

A cikk megjelenéséig hány példányt adtak el a Close Combat CD-ből ?

A helyes megfejtést beküldők között MS demo CD-ket, és mouse pad-eket sorsolunk ki.

már rég aktuális lett volna elpucolnunk...

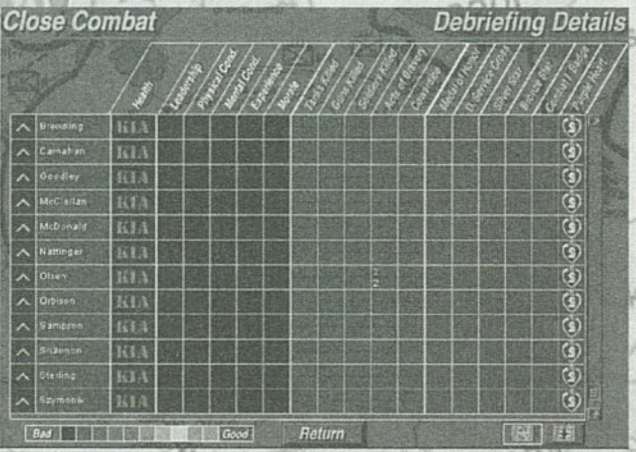
A képernyő alsó részén levő monitorokon kaphatunk infot az egységeinkről, továbbá itt van a jumpmap, amivel a csatamező



bármely részét gyorsan behozhatjuk a játéktérbe. Az első monitoron találjuk a csapataink listáját. A név és a kép mutatja, hogy az alakulat milyen fegyvernemhez tartozik; a színkód jelzi, hogy milyen a harckészsége (csökkenő sorrendben: zöld/sárga/narancssárga/vörös); a szöveg jelzi, hogy éppen milyen parancsot hajt végre (mozog, tüzel, stb., a Wait státuszúaknak gyorsan jelöljünk ki valamilyen célpontot); a sor végén levő tárcsa pedig azt jelzi, hogy az alakulatot mennyire fenyegeti az ellenség. Sárga keret jelzi az aktuális alakulatot, kijelölése két clickkel történik, és ilyenkor a játékmezőben is ez az alakulat kerül azonnal a képernyő közepére. A második monitoron látjuk az aktuális alakulat infoit. A felső részen az alakulat típusa és parancsa, valamint az oszlopdiagramok, amelyek a gyalogsági és páncélos célpontok elleni hatékonyságát mutatják a távolság függvényében (ez természetesen a tökéletesen ép alakulatra vonatkozik). Lejjebb találjuk az alakulat fegyverzetét, még lejjebb pedig a szakaszparancsnokokra vonatkozó infokat. A szakaszok külön is ténykedhetnek, de általában azt a parancsot hajtják végre, amit az egész alakulat parancsnoka (a lista első embere). A szakaszoknál látható, hogy milyen fegyvert kezelnek, milyen parancsot hajtanak végre (tüzelnek, töltenek, figyelnek, esetleg - neadjisten - meghaltak vagy megadták magukat), valamint három info az állapotukról. Az első az egészségi állapot: Healthy a tökéletes, az Incap sebesült és mozgásképtelen (ha ez a parancsnok lenne, akkor az egész alakulatot nem tudjuk együttesen mozgatni), a Dead pedig halál okából igencsak egészségtelen. A második és harmadik oszlopban találjuk a szakasz morálját, illetve az általa használt fegyverhez még meglevő lőszerkészletet. Ellenséges csapatra clickelve is kaphatunk ilyen jellegű infokat.

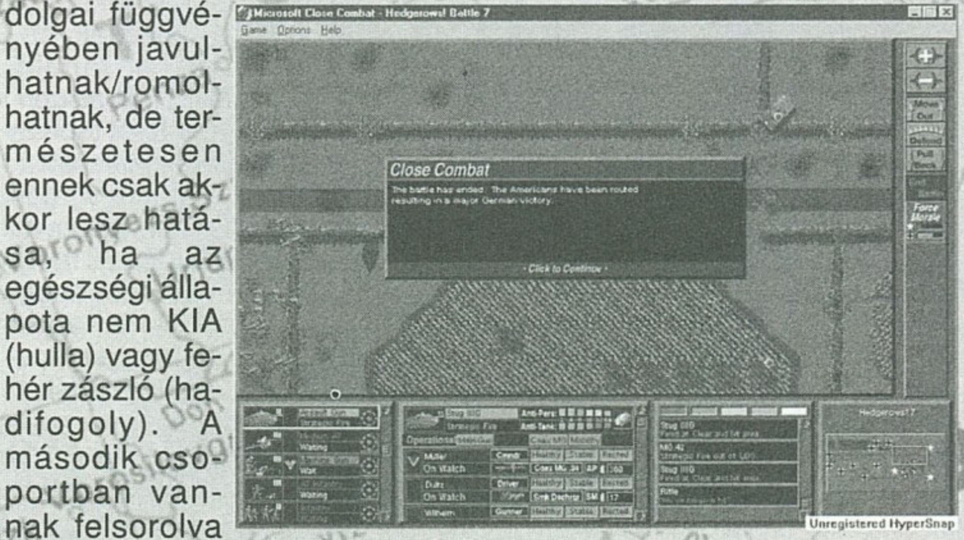
A harmadik monitoron látjuk a rádiójelentéseket. A csapatok minden apróságot közölnek velünk kezdve onnan, hogy találatot értek el, őket találták el (ilyenkor rendszerint szanitécekért is ordítanak), a füst vagy valamilyen tereptárgy miatt nem látják a kijelölt célpontot (Target out of LOS és a célt jelölő kis piros pötty eltűnik), egészen odáig, hogy megadták magukat. A rádióforgalmazásban egyébként az ellenfél jelentéseit is halljuk, tehát nem kell azonnal infarktust kapnunk, ha valamelyik lövész jelenti, hogy We Surrender - előbb inkább váltsunk át rá, és nézzük meg, hogy melyik emberke lengeti a fehér zászlót.

A játékmezőben keresztek és csillagok jelzik a két fél fontos stratégiai pozícióit, amelyek elfoglalásáért bonus pontok járnak (nyilván egy épületet csak gyalogság tud elfoglalni). A piros és kék vonalak jelzik a németek és a jenkik lövéseit, sárga pedig azt mutatja, hogy az aktuális alakulat éppen hova tüzel.



A játék véget érhet úgy, hogy valamelyik fél a moráljának csökkenése miatt (vagy parancsra) kénytelen visszavonulni, illetve az összes csapatát elveszti **(Kunci: Vagy ha kifagy a Windows)**.Ezután következik az összecsapás értékelése, ahol a bonuspontok alapján a program kiszámolja, hogy melyik oldal és mekkora győzelmet aratott (mivel az amerikaiak egyre több alakulatot vetnek be, a németeké meg sokkal gyorsabban fogy, mint amennyi utánpótlást kapnak, a hadművelet előbb-utóbb egyesélyessé válik). Az eredményjelző első sorában található a megsemmisített/megsebesített (KIA/WIA) ellenséges alakulatok száma fegyvernem szerint; a következő sorban a foglyul ejtett csapatok és az elfoglalt stratégiai pontok (Captured); az alsó sorban pedig a működésért járó pontszám.

A Detailsnél megnézhetjük a teljes hadsereg részletes infoit szakaszokra lebontva. Az első csoportban van a szakaszparancsnok neve és rangjelzése, valamint a vezéri tulajdonságai (egészség, parancsnoki képességek, morál, tapasztalat, stb.). Ezek a hadművelet során az összecsapásokban tanúsított dolgai függvényében javulhatnak/romolhatnak, de természetesen ennek csak akkor lesz hatása, ha az egészségi állapota nem KIA (hulla) vagy fehér zászló (hadifogoly). A második csoportban vannak felsorolva



a szakasz harci eredményei (kilőtt tankok, ágyúk és gyalogság, bátorság, meg ilyesmi), ahol a felső fehér szám az utolsó összecsapás, az alsó sárga pedig az összesített eredményt mutatja. Az utolsó csoportban a szakasz által birtokolt különböző rendű és rangú kitüntetéseket láthatjuk. Különösen mókás az utolsó oszlop, hisz a Bíbor Szívet rendszerint posztumusz osztogatták. Nyilván nagy boldogság lehetett mindenkinek, aki a fejfáján viselhette...

A News Reelben kellemes kis videok találtatnak, a Command Screennel pedig visszatérhetünk a főmenübe, illetve folytathatjuk a hadjáratot.

A játék nagyon kellemes, mert nagyon könnyen kezelhető és az on-line játékmenettel tulajdonképpen teljesen kiküszöbölték a háborús játékok azon kényelmetlen tulajdonságát, hogy egy csöppet vontatottak. A grafika szerintem tökéletesen megfelel a kívánalmaknak (bár mondjuk a gyalogságokat nem lett volna muszáj felülnézetből ábrázolni), nemkülönben a hang, ami említett ismerősöm családtagjait a szobába való benyitogatásra és holmi háborúk kitörése utáni tudakozódásra késztette. Most inkább beszéljünk a hiányosságokról. A játék kizárólag a '44. június-júliusában zajló normandiai összecsapásokra korlátozódik. Scenario tulajdonképpen sok van, viszont egy rakás ugyanazon a terepen játszódik, csak más kiindulási pontokkal. Ha már nem csináltak ennél több pályát, akkor legalább lehetne egy szerkesztő, amivel a t. játékos ezt megteheti magának. Ugyancsak idegesítő a Campaign opciónál, hogy a következő összecsapás helyszíne tulajdonképpen független az előző végkimeneteltől - a Panzer Generalban mondjuk akár Londont vagy Washingtont is el lehetett foglalni. Azt azonban szeretném hangsúlyozni, hogy csak a bétaverzióit teszteltem, lehet, hogy a végleges változat továbbfejlesztve kerül majd az üzletekbe. Erre mondjuk mindenképpen kíváncsi leszek, és az sem zavar, ha a Microsoft a jövőben is szorgalmasan dolgoztatja az Atomic programozóit.

Lacus / ORION DESIGN

Minimum hardver: 486DX4 100, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS, Win95

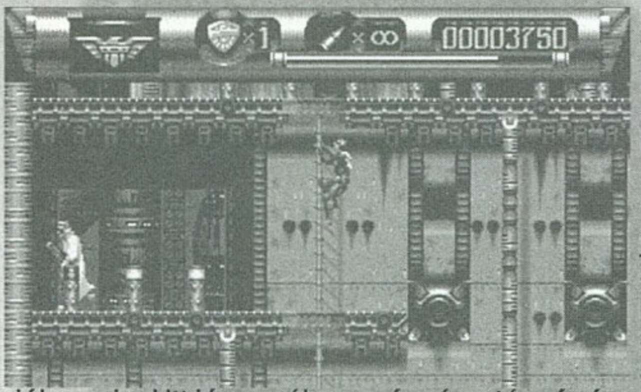
Kiadó: Microsoft
Tesztpéldány: Microsoft

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



Джадж Дредд

A jövő elkárhoztatott! Mega City Egyben, a mindent maga alá gyűrő bűnözés vált uralkodóvá. A káoszt csak egy különleges csoport: a birkák képesek megakadályozni. Különleges specialitásuk nem más, mint a gonosz bűnözők lebégetése. S láss csodát: a bégetés hatására, az amúgy megfékezhetetlen, rettenthetetlen emberek holtan rogynak össze. Óóó, mit is beszélek itt össze vissza: nem birkák, hanem bírák. Nos, ők - a megszokottakkal ellentétben - nemcsak elítélik a bűnösöket, hanem ők azok, akik elfogják a bűnözőket, s mi több ők azok, akik az ítéleteket is végrehajtják. A birkák egyre hatékonyabban léptek fel a bűnözés ellen... blablabla... - olvastunk valami hasonlót angolul a Judge Dredd doboz hátoldalán (egyébként a blabla után már nincs túl sok mon-

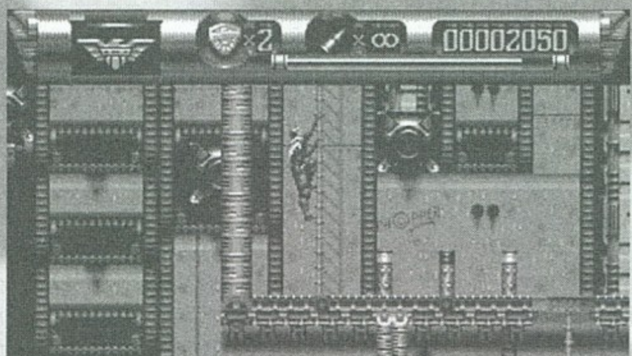


dóka, mivel itt lényegében már véget is ér a story). S mivel a Judge Dredd "multinacionális" játék, ezért még jó pár nyelven is szerepel a kis story a doboz hátoldalán: Die Stadt Mega-City One ist ein korruptes... **(Kunci: Der neuer Intel Pentium Processor mit ihrem PC. Spielen werden noch realistischer !)** Mega City One est en ruine et la... Mega-City One é in rovina... Mega City One está en ruinas... Mega-City One is in verval... Így kell gyorsan és hatékonyan nyelvet tanulni:) **(Kunci: De valdd be ! Oroszul csak a PC-Ultrában találod)**, bár az is lehetséges, hogy csak standard szabványról van szó.

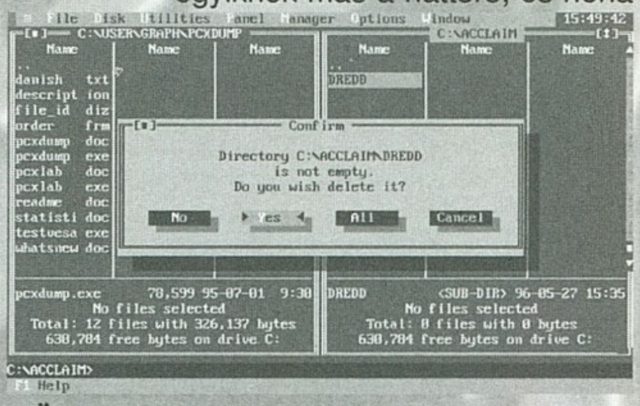


Anyád !!!

A játékot a Acclaim - az örökzöld Mortal Kombat létrehozója - adta ki, ezért azt hittem, hogy elvárásaimnak meg fog felelni, de óriásit tévedtem. Most pedig kedves olvasó, tisztelettel megkérnélek, hogy irányítsd szem-gubólyidat a lap aljára, ahol a játék értékelése található...
hupppssz!!! Igen hupppssz!!! És ez nem nyomdahiba, és nem is elírás. Hanem a szomorú, de igaz valóság! Hát igen. A játék színvonala és grafikai megoldásai tökéletesen megfelelnek a 89-es programokénak... Com-modore 64-re. S milyen is maga a játék? Egy egyszerű, pocsék mozgású (abszolult, de nem finom scrollos) platform gáma, ahol Dredd bíróval (igen, azzal a személlyel, aki a filmben a főszereplő volt) kell a gonosz "bácsikat" leteríteni, vagy beszállítani a börtönbe. Igen új megvalósításról árulkodik az az apró 'trükk', hogyha az 'idegfeszítő' harc, üldözés közben valakit lelövünk, akkor annak nemcsak kampec, hanem még el is ég. De itt még ennek nincsen vége, mert nem elégedtek meg a készítők ennyivel, hanem egy gramm hamu nélküli tökéletes égést produkáltak. Lehet tehát mit tanulni eme játékból... hát igen, ez a jövő!? S mi több, a játék a kutatók és laikusok által régóta vitatott problémának - az anyag átalakulás nélküli megszűnésének, és a spontán égés - megoldását is tálcán nyújtja át:). Azon már meg sem lepődtem, hogy az egyik "monster" szürkén lángolt. Meg szeretném még jegyezni, hogy mikor először töltöttem be a programot, azt hittem, hogy ez az egész csak egy nagy vicc, mint ahogy hajdanában a Day of the Tentaclehez a játék előző részét is megkaptuk. Ezt az érzésemet még az a borzalmas nyekergés is alátámasztotta, amit egyesek bátorkodnak hangnak illetve zenének nevezni. El is átkoztam magam, hogy eladtam a GUS-omat... **(Kunci: Szerezzek ? Jó pénzért mindent lehet)** Legalább most a zene lenne jó. Ebben is igen nagyot tévedtem, mert a zene audio track-ről szólt. Kínomban már majdnem sírvafakadtam, mikor rájöttem, hogy az utolsó 4 (négy!) szám pontosan ugyanaz! Ez azért már mégis túlzás! Csak megtölteni CD-t valamivel, hogy a külső szemlélő úgy lássa, hogy full CD, de otthon persze kiderül: van rajta 20 Mega.
Bosszantó egy dolog, de a további siránkozás helyett, inkább tekintsük meg a gámát egy kicsit közelebbről. Fegyverekből egészen sok van. Az alapfegyver a normál lövés, ebből végtelen a muníció. Egy fokkal hatékonyabb a hőkövető rakéta. A Ricochet rakéták a kemény felületekről (pl: fal, padló) visszapattannak, abban az esetben pedig, ha ellenséget érnek, akkor rögtön le is lehet a gazfickókat tartóztatni. A következő típusú fegyver, az Incendiary rakéta igen erős és hatékony eszköz. Különös sajátossága, hogy a kilövés után tűzgolyóvá alakul át, így aztán minden útjába kerülő tárgyat vagy élőlényt porráéget. A páncéltörő rakéta szinte a leghatékonyabb fegyverek közé tartozik, így talán nem kell sokat beszélni róla. A gránát egyszerűen robban (ki gondolta volna), míg a nagy robbanású rakéta nagyot robban (ugye milyen meglepő:). De ezzel még nem jutottunk a végére, mert a Double Whammy - egy duplahőkövető rakéta, a Boing Bubble pedig egy bomba, amit a rossz vált bírók szoktak használni, igen hatékony. Természetesen, mint minden "jóravaló" platform játékban, nem csak fegyverek, hanem "tápszerek" is vannak. Ezek pedig életerőnket, és sok más egyebet hivatottak javítani. Két fajta energianövelő van: egy kisebb és egy nagyobb szív. Magától értetődő, hogy a nagyobb több energiát juttat vissza Dredd-nek. De, hogy ne legyen oly' sivár az élet extra-life-al



jutalmaz meg téged - feltéve, hogy felveszed. Ha repülni akarsz, nem kell rögtön a helyi CyBeR-ACID MeGa-PaRtY-ra rohanni egy kis speed-ért, elég felszedni az Anti Gravitációs övet, amivel tíz másodpercig az egekbe szökellhetsz. Ha pedig bajba kerülsz, akkor a jól jöhet a védőpajzs, ami tíz másodpercig mindentől megvéd (úgy hiszem Acclaim szeretheti a tizes számot:). A Törvénykönyvet (Book of Law), hogy tovább tudjál lépni a következőre, minden szinten meg kell szerezned. A disk emblémát felszedve pedig egy szintkódot kapsz, amivel bármikor újrakezdheted a pályát. Ezenkívül még van egy-két pontszerző nyavalya, de kit érdekel, hogy hanyadik leszel a Top 10-ben...
A szintekről még nem szóltam, így most megteszem: mily' meglepő, ebből is tíz darab van. Mint az várható volt, igen 'változatosak': mindegyiknek más a háttere, és néha



Örömteli pillanatok

még másfajta ellenfél is betéved a képernyőre. Persze ez biztos bugár, mivel az már mégis csak túlzás, hogy egy ilyen "év játékában" többfajta ellenfél is legyen...:) A háttér - mint az manapság divat - igen futurisztikus. Ez egyes esetekben olyan 'jól' sikerült, hogy engem a szombati Junior-kajálda ebédmaradékára emlékeztetett, s nem egy játékbeli háttérre **(Kunci: Erre van egy kitűnő példa: nézd meg ennek a cikknek a hátterét. - ha a nyomda nem b****a el)**.
A JD-től mindenkit óva intek, de lehet hogy ezzel a mondattal kellett volna kezdenem s egyben be is fejeznem ezt az írást (vagy netán sírást?). Nemrég még azt hittem, hogy a Dust-nál nem lehet rosszabbat "alkotni", de persze tévedtem. Úgy látszik hogy valami baj van a hatodik érzékemmel, de sebaj. A film után, mert az azért nem is volt annyira rossz valószínűleg néhányan meg fogják venni a játékot. Úgyhogy most mindenkit figyelmeztetek: WARNING - ACHTUNG - FIGYELEM!!!! - ÓVAKODJ A SZÖRPÉTŐL, akarom mondani a törpétől, vagyis a birkáktól, azaz a Dredd bírától.
Elbégette:

Hacker / ORI0N DESIGN

Minimum hardver: 486/25, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB

Kiadó: Acclaim
Tesztpéldány: Mixim Kft

Grafika: ■■■■■■■■■■■
Hang: ■■■■■■■■■■■
Design: ■■■■■■■■■■■
IQ: ■■■■■■■■■■■



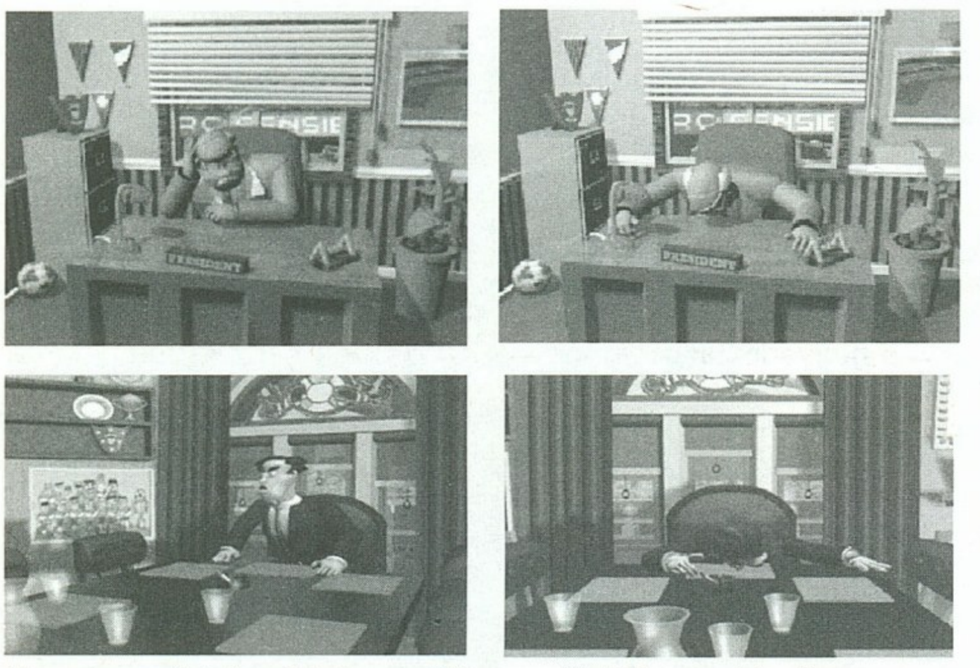
Sensible WORLD OF SOCCER

Jó estét,jó szurkolást kedves olvasók. Mint azt sejtitek ez az év fociprogramok tömkelegével árasztotta el az ádáz billentyűzetnyúzó soccerrajongókat. A "dömping" oka pedig nem



Pista ! Megcsíptük a kupát !

más,mint a 96-os angliai futball EB. A Warner Interactive a Renegade programozóival karöltve megragadta a lehetőséget és e különleges sportesemény kapcsán a Sensible sorozat "feltuningolt" kiadását dobta piacra. A Sensible család még régebben Amigára jelent meg, ezt követték a pc-s átiratok,majd most ez a European Cup Edition.



Hogyan szívtak a klubvezetők - variációk egy témára

A játékhoz cd-s és lemezes változatban is hozzá lehet jutni,természetesen a nagyobb élvezhetőséget a cd garantálja. A game dos alatt fut,de a "merészebbek" Win95 keretein belül is üldözhetik a labdát. Az SWS egy kellemes intróval kezdődik, ami egy színvonalas fekete-fehér anim-film "videóklippet" takar. Röviden egy angol vidéki, kezdő klubcsapat hétköznapjaiba pillanthatunk be. Harcsabajuszos fazonok gáncsolják ki egymást régi, századeleji csíkos mezekben. A legjobb, amin szó szerint fetrengtem a röhögéstől, az a tömegbunyó-jelenet volt. Miután "túltettük" magunkat a bevezetésen a főmenü jelenik meg.

Itt az Option pontot választva a legfontosabb paramétereket állíthatjuk be, mint például a játékidő hosszúságát (gondolom senki se kedveli a két perces félidőket),a pálya minőségét, időjárási viszonyokat (elkerülendő a "Csapatom úszik a sárban" helyzetkép), magát a visszajátszás lehetőségét. A "csürhék" felkészültségét is egyenlővé tehetjük, bekapcsolhatjuk a legszebb pillanatok "lementését". Ki-be kapcsolhatjuk a zenét, a kommenteket és a közönség hangjait. Ja, igen és a "vállalkozókedvüek" ki is léphetnek a Dos-ba.

Edit tactics: Aki nem "izomból" futballozik,annak fontos lehet ez a menüpont. A passzolási, felállási formákat adhatjuk meg, illetve személycseréket is végrehajthatunk a bandán belül. A felkészültséget a játékosok melletti csillagok jelzik.

Edit Custom Teams: A game legjobb része, ugyanis saját csapatot tervezhetünk, melyhez a program a névválasztástól kezdve a mezszín kiválasztásáig is szabad kezet ad. Így aztán nyomulhatunk a "Vörös Ördögökkel" és a "Hupilila Transzvesztitákkal" is (ízlés dolga).

Career: Futballmanager játék, teletűzdelve stratégiai elemekkel és átvezető képsorokkal. Egy edző bőrébe bújva kell csapatunkat a csúcsra juttatni az adott bajnokságban. Nagyon jól megcsinált "játék a játékban" rész.

Friendly: Aki a barátságos találkozókat részesíti előnyben,az hosszabb időt fog itt eltölteni. Egy meccset többször is lejátszhatunk, ha nem tetszik az eredmény.

Diy Competition: Ez a pont már három "vérbeli" bajnokságot takar, ezek a League a Cup és a Tournament.

Preset Competition: Komplett világbajnokságon vehetünk részt, itt már a résztvevő csapatok meg vannak adva előre. Ezenkívül játszhatunk az EB-n is és a földrészenkénti kupákon küzdhetünk.

Season: Szintén verseny,de idény jelleggel. A világ 65 országából választhatunk ki csapatokat és "alázhatjuk" a porba őket,ha elég ügyesek vagyunk.

Amikor bármilyen torna vagy meccs előtt a team számára ellenfelet választunk figyeljünk az ellenfél "színére" is. Ha a partnert piros színnel jelöljük ki, az azt jelenti, hogy meccs előtt nem tudunk a csapatösszeállításán változtatni. A kék színt választva viszont "legyengíthetjük" az ellen csapatát.

A "bogyóbűvölés" módja nagyon egyszerű. A kurzornyilakkal mozgunk és az általunk kiválasztott billentyűvel lövünk és becsúszunk. Természetesen lehet Joystick-ot is használni. Minden labdaközelben lévő játékosunk mezszámát felvillantja a gép, így érdemes az adott játékossal labdát szerezni. Egy-egy félidő után megkapjuk a játékunk kiértékelését is, ami 0% esetén a mi morálunkat ronthatja le (főleg ha moldávokkal állunk ki a németek ellen). A kapust mindig át lehet verni a sarokba küldött 45 fokos bikákkal, viszont közeli erős lövésekkel 90 fok körül ne próbálkozzunk,mert a pacák mindig kivédi.

Van néhány billentyű amit mérkőzés közben is használhatunk. Ilyen a P (pause) az R (replay) a Space (save highlights) a H (replay hightlights) a Page Up és Pg Down (pályabeláthatóság) és Alt+F1 (exit to dos). A játék egyébként a grafikát leszámítva eléggé életszagú. Ha például "peros" lapot kapunk a bírótól, az a játékos X meccs elejéig ténylegfelfüggesztés alatt áll, nem játszhatunk vele. Ilyenkor aztán cserélgethetünk jobbra-balra.

Mint már említettem,a grafika nem olyan jó és szépen kidolgozott mint a mostanság napvilágot látott fociprogramok. Az átvezető képsorokat leszámítva a megjelenítés eléggé "halvány" olyan mintha egy két-három évvel ezelőtt kiadott programmal játszanánk. DE: Temérdek csa-



A francba! 1000 $-t kellett a bírónak adni, hogy nyerjünk.

pattal játszhatunk (még a spanyol másodosztály gárdáivalis) nyugodtan sort keríthetünk egy Fradi vs Kispest rangadóra napra készen a 96-os mezőnnyel futballozgatva. A zene nagyon tetszett a hivalkodás helyett visszafogottan, kellemesen szól a főmenü alatt. A hangeffektusokra sem lehet panasz: A közönség hangjai kiválóak a "riporter" beszólásai pedig egyenesen fenomenálisak, bár a 20. meccs után már rá lehet unni az állandóan ismétlődő kommentekre. A Sensible igazi "fegyvere" a szélvészgyorsaság, ami a "lebutított" grafikát ellensúlyozza. Ennél játszhatóbb és élvezhetőbb soccer-t még nem láttam. A pályán megszokott "tötyörészés" itt villámsebességnak felel meg. Ráadásul már egy 486 DX 33-on is fut 4MB rammal. Nem vagyok egy soccer-imádó fajta, de ez a program nagyon tetszett, csak ajánlani tudom mindenkinek, aki gyors és eredményes játékra vágyik. Persze meg kell hagyni, hogy élőben az "igazi".

NightBladE/Ori0n DESIGN

Minimum hardver: 486DX33, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

Kiadó: Warner Interactive
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

Grafika:	■■■■■■
Hang:	■■
Design:	■■■
IQ:	■■■■■■■■■



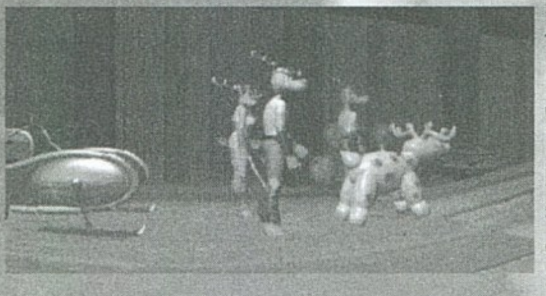
SPUD

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy játékgyáros, akinek a kis plüsállatkáit, szarvasait, kis manóit és nyuszijait midenki nagyon szerette. Minden szép és jó volt, mindenkinek majdnem szétszakadt a búrája a jókedvtől, amikor megjelent a gonosz doki: Doctor Chillblane (mostantól csak Dr.), aki elrontott mindent. Átvette a hatalmat a játégyáros papától, és csúnya gonosz játékokat kezdett gyártani, ilyeneket mint Command & Conquer, Mortal Kombat... jaaa... bocsánat ez nem az a gyár. Szóval ilyeneket mint gépfegyveres szarvasok, iszonyatosan gonosz pingvinek és aljas manók. Az a lényeg, hogy ez így nem mehetett tovább, úgyhogy a jóságos papa, aki időközben szégyenében összement, megkérte minket, a mintagyereket, hogy segítsünk neki. Mi Spudot alakítjuk, aki valóban tökéletes gyerek, leszámítva azt a napi nyolc nőt, akiket meg szokott erőszakolni és azt a heti harminc embert akiket ki szokott nyírni. De végülis jó fej a gyerek, mivel mindezt nem különös kegyetlenséggel teszi.



Spud belépett a kastélyba, a sötétség úgy ereszkedett rá, mint a bakancsom a földön futkározó csótányra, lassan, de biztosan. Rá kellett jönnie, hogy ez a küldetés nem lesz valami könnyű, de azért nekifogott, mert a Dr.-t meg kell állítani, hátha sikerülni fog...

Hát ez nem semmi! Ne értsétek félre, nekem tulajdonképpen tetszett a játék, mert tök aranyos volt meg minden, de egy kicsit túlságosan is bugyuták benne az ötletek. Látszik, hogy a készítők az idióta vagy esetleg a kisebb korosztályt pályázták meg eme játékukkal.



Mégegyszer kijelentem, a játék nem rossz, csak egy kicsit agyvelőkifolyasztó, véraláfutó, gyorsfagyasztó és tűrhető. A játék átmenet a Myst és a 7th Guest között, mind a kettőnek a kistestvéreként fogható fel. Azt mondjuk nem kellett volna a dobozra írni, hogy magasan felülmúlja a Mystet, mivel meg sem közelíti, de nem számít.

A játékban Spuddal vagyunk, a bátor kisfiúval, akit különböző kalandokon keresztül fogunk eljuttatni magához a főgonoszhoz, a Dr.-hez. A játék irányítása végtelenül egyszerű, nem kelle mást használnunk, csak az egeret. Van egy kis pointerünk, ami alaphelyzetben egy kis kéz, ami azt jelenti, hogy nem tudunk semmit sem csinálni. Ez a pointer mindig meg fog változni, amikor tudunk valamit csinálni, ugyanúgy mint a hasonló játékokban. Most akkor nézzük meg a különböző pointereket:

Kéz: alaphelyzet, nem tudunk semmit sem csinálni.
Nyíl: abba az irányba tudunk előre csúszni egy-pár lépést.
Kéz mutatóujjal: valamit tudunk használni, vagy valamit tudunk csinálni.
Fogsor: valakivel tudunk dumálni.
Gömb a kézben felfelé: fel tudunk venni egy tárgyat
Gömb a kézben lefelé: egy dolgot le tudunk tenni.
I betűs dobozka: az Inventorynk jele.

Tulajdonképpen csak ennyi az irányítás. Most néhány szóban leírnám a dobozunk használatát. Véleményem szerint ez az a dolog a játékban, ami nagyon ötletes. Az Inventorynk tulajdonképpen egy kis doboz, aminek a kapacitása teljesen végtelen. Belépve ide, tulajdonképpen egy raktárhoz hasonló dologgal fogunk találkozni, ahol mindennek megvan a saját helye. Középen van az EXITES ajtó, amivel ki tudunk lépni, ezt egyébként a jobb egérrel is megtehetjük. Az ajtótól jobbra helyezkedik el a "save-load gép", három mentésre van lehetőségünk, ami egy kicsit kevés, de azért hozzá lehet szokni. Az ajtótól balra van egy asztal, és egy doboz, amiben a nyuszik találták meg a kuckójukat. Ennek a doboznak a párja a save-load gép mellett talált helyet, ahol meg a manók szunnyadnak, különböző pozíciókban. A többi helyet egy óriási szekrény foglalja el, ahol a tárgyainkat fogjuk megtalálni. Az itt lévő asztalnak nagyon nagy szerepe lesz a játékban, mivel itt tudjuk majd a kis haverjainkat a nyulakat és a manókat különböző tárgyakkal mixelni, mint pl. manót egy ásóval, és máris meg van az ásómanónk. Szerintem ez az egyedüli dolog, ami feldobja a játék hangulatát, mivel így kétirányúan kell gondolkodnunk, ki kell találnunk, hogy mit fogunk mi használni, és mit a segítőtársaink.

És most akkor következzen egy kis segítség a játék elejéhez, hátha egy hét éves gyerek is olvassa ezt a cikket, ugyanis olyan könnyű a játék, hogy csak nekik jelenthetnek problémát a játékban lévő akadályok. Én például tíz perces játszással jutottam el a kettes cd-ig, úgy hogy nem sok közöm van a kalandjátékokhoz. Szóval az első helyszín az a nagyfaternak a kis viskója. Itt az a feladatunk, hogy a ház mögött lévő szánnal elhúzzunk a véresbe. Ehhez két dolgot kell teljesítenünk. Először is kaparjuk össze a szarvas csapatot, akik nem igazán mutatkoznak segítőkésznek. Egyiküket a konektor kihúzásával tudjuk lekaparni a számítógépről (szegény, biztos Dukeozott). A második éppen alszik, úgyhogy bunkó módon ébresszük fel a talált CD-vel. A harmadik állatka, már a dögös kategóriába tartozik...nem,nem...nem halott, csak nőnemű, és éppen zuhanyozik. Őt egyébként az alagsorban talált szerszámkulccsal tudjuk munkára késztetni. Ekkor merül fel a probléma, hogy hol van a negyedik szarvasmarha. **(CoVboy: Hát az én vagyok !)** A megoldás nagyon egyszerű: SEHOL. Ezért emulálni fogjuk a szarvast, és az ágy alatt talált kis lufi pont meg fog felelni a célnak, azután, hogy felfújtuk. A következő feladatunk az legyen, hogy a házban lévő összes szobát átkutatva bepakoljuk a különböző helyeken szétszórt állapotban lévő nyuszikat és manókat. Lehetőleg az összeset szerezzük meg, mivel az egész játékban szükségünk lesz rájuk, és hogyha elfogynak, akkor OBI van **(Kunci: Ja, ez nem véletlenül egy Star Wars leírás ?)**.



Yes! Mindenki örül, hogy megoldotta az első iszonyatosan megizzasztó, nehéz akadályokat. Most már nincs is más előre, mint hátra, VAGY FORDÍTVA? Szóval lóduljunk el erről a helyről. Nemsokára látni fogjuk, ahogyan kis haverunk a székben élvezkedve elrepül a szánnal. Nem fogja sokáig a repülés jó oldalait élvezni, mivel a csúf és gonosz Dr. szépen ránk küld két Air Strikeot, és mi csak győzni fogjuk a lefelé zuhanást. Ahhoz képest, hogy vagy tíz kilométert zuhantunk, egész jó állapotban már folytathatjuk is a kalandunkat. Innentől fogva már csak tőmondatok fognak következni:



- A nyúlnak tíz dolcsi kell, és csak akkor kapjuk meg a hajót, ha van utazótársunk.
- A kacsának kell adni egy kis piát **(CoVboy: Végre egy normális állat a tehenek után)**.
- A barlangban szükségünk lesz egy zsák homokra.
- A gorilláktól szerezzük meg a banánt.

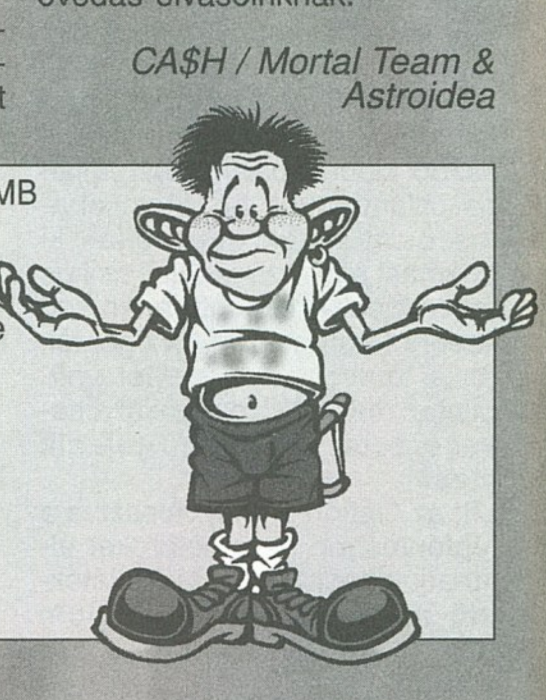
Ezek a tanácsok egyébként a második pályára, a szigetre vonatkoztak. Több dologgal már nem szolgálhatok, mivel akkor nektek nem maradna meg a felfedezés izgalma. Hát akkor nem maradt más hátra, minthogy jó szórakozást kívánjak kedves óvodás olvasóinknak.

CA$H / Mortal Team & Astroidea

Minimum hardver: 486SX, 4MB RAM, 2x CD-ROM,SB

Kiadó: Alternative Software
Tesztpéldány: Altern. Soft

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



STAR TREK
DEEP SPACE NINE

Az űr. A végtelen űr, amelyben minden előfordulhat, és minden elő is fordul. Az embert mindig is érdekelte a világegyetem: történeteket szőtt róla, az idegen világokról és fajokról, illetve azok találkozásáról az emberiséggel.

Számos feldolgozást megért már e téma, mégis van kettő, amelyek különösen kiemelkedővé váltak a sci-fi műfajában: a Star Wars és a Star Trek. Azonban míg az előbbi egy heroikus mese, addig az utóbbiban keverednek a politikai, diplomáciai, faji (!) és érzelmi elemek, témák. Hazánkban sajnos sem az eredeti sorozatot, sem annak folytatásait (The Next Generation, Voyager, és a Deep Space Nine) nem vetítették/vetítik, így az alaptörténetet csak a programból, illetve a műholdas csatornákon sugárzott adásokból ismerem.

Maga a Deep Space Nine az egyik legkevésbé ismert Star Trek történet, amit szerintem annak köszönhet, hogy az álló helyszín miatt a sorozat kezd egyre unalmasabb lenni, nem igazán tudnak már újat kitalálni. Mi is ez a helyszín? Egy űrállomás, amit annak idején egy idegen faj birtokolt, mára azonban a Szövetség birtokába került. Miért épp a Deep Space Nine? Ez az egyetlen hely, ahol az ismert univerzumban stabil féreglyuk található. A féreglyuk tulajdonképpen egy energiával telített alagút, ami teleportnak is fefogható, hiszen két tér közötti közlekedést tesz lehetővé, nagyon rövid idő alatt. A harc tehát folyik, a Deep Space Nineon pedig mindenféle szerzet megfordul.

A játék története szerint a főszereplőt, Bannik követet támadás éri az állomás felé vezető útján. Dokkolása után, ami kissé szokatlan módon történt meg, megtudja, miért is kellett idejönnie. Az állomás új, eddig ismeretlen faj, a Scythians nagykövetével kell felvennie a diplomáciai kapcsolatot. A nagykövetet azonban meggyilkolják. Megindul a nyomozás, ami egyben harc az idővel is, hiszen ki szeretné, ha kitudódna a bűncselekmény...

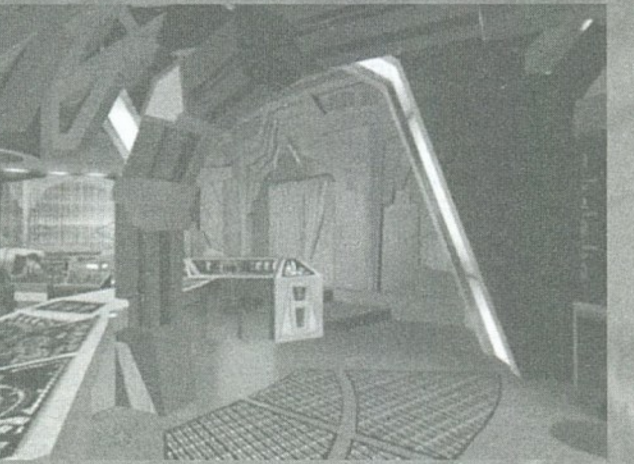


Maga a program két CD-n kerül forgalomba, ami manapság már szinte kevésnek mondható. Az installálás egyszerű és kényelmes, a winchesterből is csak 6 megát kell a játékra áldoznunk. (Megj.: minden egyes mentett állás 330K-t foglal, ezért tartsunk üresen egy-két MB-ot!) A hangkártyabeállítást valószínűleg ismerős lesz minden játékkedvelőnek, sok helyen találkozhattunk már vele (pld.:Mortal Kombat 3.), és tulajdonképpen minden létező hangkártyát ismer. A mozilejátszást egy Smacker nevű rendszer végzi, ami sajnos se nem gyors, se nem szép, így a kisképernyős jelenetek még mosottak is néha. A játék kezeléséről nem nagyon lehet elmondani semmit: egérrel mozgatjuk a kurzort, ami a megfelelő helyen megnyomva (mármint a bal egérgombot megnyomva) a megfelelő akció hajtódik végre. A jobb egérgombbal az opcióképernyőre jutunk, itt lehet játékállást menteni/tölteni, itt állíthatjuk be az akciórészek nehézségét, és végül, de nem utolsósorban, itt léphetünk ki a játékból. Az akciórészek tulajdonképpen egyszerű lövöldözős játékok; a lényeg, hogy célkeresztünkkel a számoltatott háttér előtt elrepülő ellenfeleket minél nagyobb mértékben írtsuk. (A



program az ilyen részek előtt automatikusan lementi a játékállást.)

Mielőtt komolyabban nekilátunk a végigjátszásnak, ajánlom, hogy alaposan ismerkedjünk meg a bázis minden zegével-zugával, illetve a helyszínek közötti közlekedéssel. Mivel mozgásnál a kép nem animál, csak állóképeket rak ki, ezért a tapasztalatlan játékos egy idő után teljesen eltéved, csak a vakszerencsének köszönheti, ha eltalál valahová. Ezt a készítők megfejelték azzal a fantasztikus ötlettel, hogy az általános közlekedési eszköz - a turbólift - nem működik az egyik szinten, így az ide-oda mászkálás néha már rémálommá válik. Szerencsére a programot aránylag normális módon írták meg, a képváltás nem lassú, a lemezt pedig nem kell tízpercenként cserélgetni (mint egynéhány multimédiás CD-s játéknál), az M billentyű segítségével pedig előhívhatunk egy térképet, ami ugyan nem túl részletes, de azért használható. Ha már végképp nem tudjuk, hogy hol vagyunk, keressük meg az egyik helyi terminált (egy DS9 embléma jelöli), és válasszuk a "Where Am I?" menüpontot. Ugyanitt megtudhatjuk a le-





génység összes többi tagjának tartózkodási helyét is.

A játékban előforduló karakterekkel való beszélgetéseknek meg van az az érdekes tulajdonságuk (a többi hasonló játékhoz képest), hogy nem lehet mindenkit mindenről vég nélkül kifaggatni. Előbb-utóbb beleunnak a mondókánkba, és szó nélkül elvonulnak, de akár barátokat is szerezhetünk, ha megfelelő hangnemben adjuk elő mondanivalónkat.

Amit az ember először észrevesz egy játékon, az általában a grafika. Jelen esetben sajnos semmi jót nem mondhatok, hiszen a trace-elt hátterek minősége már-már pocsék, az egyedüli jól megoldott részek a lövöldözések hátteriben merülnek ki. Az emberek szokás szerint (már az ilyen full-trace játékoknál) nevetségesek, mozgásuk darabos, arcmimikájuk gyakorlatilag nincsen. Egy kis személyes mérgelődés: nem tudom, hogy én kapok mindig ilyen játékokat (előző PCU, Ripper), vagy mostanában ez a trend érvényesül, de természetesen a Deep Space Nine sem írja ki a párbeszédek szövegeit. Tudom, hogy az angol világnyelv, de ez egy kicsit már túlzás. Néha már azt hiszem, hogy a feltevésem, miszerint a cégek csak időhiány miatt hagyják ki az ilyen dolgokat, igaz. A dolgon némileg javít az a tény, hogy a digi nagyon jó minőségű, a színészek pedig rendkívül érthetően beszélnek. A negatívumok után most már jöhet a lelkendezés.

Rengeteg interaktív kalandjáték jelenik meg mostanában, s bár a grafikára és a hangra nem igazán lehet panasz, a hangulat majdnem mindből hiányzik. A Harbinger egy érdekes eset: a grafikája jó esetben is csak közepes, a mászkálás nem animált, és a mozik is kisképernyősek, mégis, a játéknak (szerintem) van egy olyan tipikus "feeling"-je, amit nem lehet leírni, és ami tényleg a Deep Space Nine fedélzetére varázsolja a játékost. Igazán azoknak tudnám ajánlani, akik jól ismerik a sorozatot (valószínűleg nincsenek túl sokan az országban), hiszen ők azok, akik a leginkább át tudják érezni a program nagyszerű hangulatát.

Reptile / Astroidea & Mortal Team

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB, GUS.

Kiadó: Viacom
Tesztpéldány: Automex

Grafika: ■■■■
Hang: ■■
Design: ■
IQ: ■■■

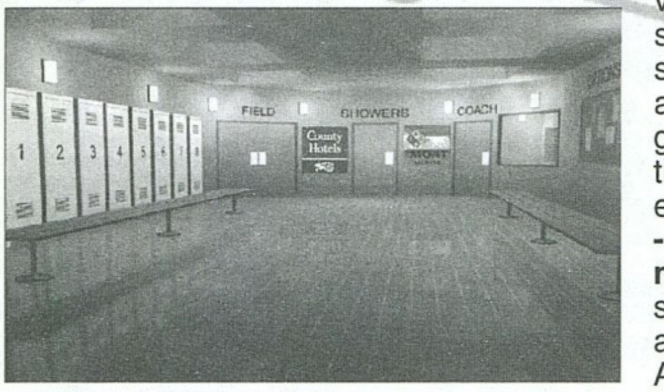


Daley Thompson's World Class DECATHLON

Jó estét, jó szurkolást Hölgyeim és Uraim. Ja...izé..bocsánatot kérek. Úgy látszik túl sok olimpiai közvetítést néztem az utóbbi napokban. De mivel ez a játék még nem az olimpia jegyében készült, ezért nem vesztegetek túl sok szót az ötkarikás játékokra, hanem azonnal rá is térek a World Class Decathlon ismertetésére.

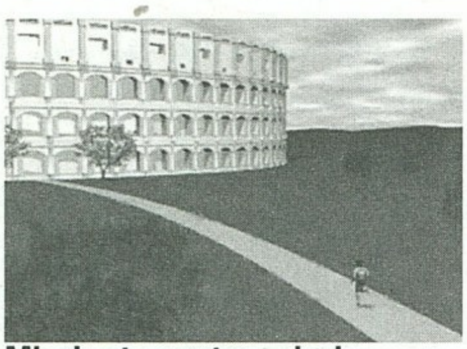
A játék segítségével az atlétika, egészen pontosan a dekatlon világába látogathatunk el. A stuffot a kétszeres olimpiai dekatlon bajnok, *Daley Thompson* neve fémjelzi. Na de mi is az a dekatlon, magyarosabb nevén tízpróba, ha már ennyiszer emlegetem? A tudatlanok kedvéért ezt is leírom (ugye milyen eszméletlen rendes vagyok?). Mint ahogy a neve is mutatja, tíz sportágat tartalmaz, méghozzá az atlétika teréről: 100 méter sprint, távolugrás, kalapácsvetés, magasugrás, 400 méter futás, 110 méter gátfutás, diszkoszvetés, rúdugrás, gerelyhajítás, illetve 1500 méter futás. E rengeteg esemény lebonyolítására 2 nap áll rendelkezésünkre. Minden versenyszámért (természetesen teljesítményünk függvényében) pontokat kapunk, és ezeknek az összege alapján dől el, hogy milyen helyezést érünk el.

Egy szép intró, valamint egy kevésbé szép Daley Thompson pofázása után egy Lightwave-elt öltözőben találjuk magunkat. Elég szépen néz ki, talán ez a legszebb hely az egész játék során. Mindegyik atlétának (itt nem a trikóra kell gondolni!) van egy saját szekrénye. Ezekbe bele tudunk nézni, meg tudjuk

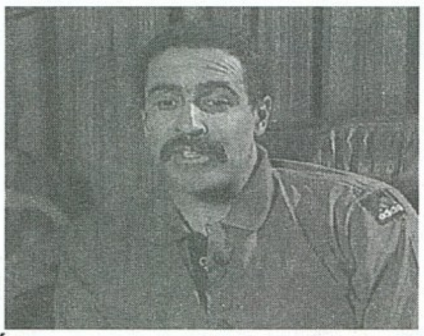


CoVboy hálószobája

változtatni a játékosok adatait (érdemes jól letápolni az ellenfelet), sőt, alkothatunk saját atlétát is. Játékosainkat el is küldhetjük tréningelni, így még jobbak lesznek. Az atlétáknak több fontos tulajdonságuk is van **(Kunci: például**), amiket be tudunk állítani, de talán a legfontosabb a kitartás (endurance). Minden verseny szám alkalmával elhasználunk egy bizonyos mennyiséget ezekből a pontokból, de vigyázzunk el ne fogyjanak, mert akkor megszívjuk. Ennyit a játékosokról, vissza az öltözőbe. A "field" feliratú ajtónál kezdhetjük el a játékot, a "showers"-nél pedig kiléphetünk. A "coach" ajtó mögött edzőnktől, azaz Daley Thompson-tól személyesen tudhatunk meg mindenféle trükköt és tippet, ami a verseny megnyeréséhez kell. Még egy fontos dolog! A game menü. Itt lehet beállítani, hogy most éppen gyakorolni akarunk csak (practice mode), egyetlen versenyt akarunk e játszani (single decathlon), vagy egy több versenyből álló idényt (season mode). A többi menüben különböző infókat kérhetünk le (versenyeredmények stb.), illetve mindenféle dolgot állíthatunk be, például hogy legyen-e zene vagy sem.


Mindent megteszek, hogy én legyek az első...

Most pedig következzen egy kis használati utasítás az egyes sportágakhoz! Eszméletlen nagy titkot árulok el azzal, hogy minden versenyszámot a start gombra történő kattintással kezdhetünk el.


Íme az atlantai robbantgató

- 100 m sprint (100 meter dash): A verseny egy pisztoly animációjával indul. Amint elsül a pisztoly, azonnal nyomjuk meg a bal gombot, és tartsuk is nyomva. Ekkor gyorsít a versenyzőnk, de vigyázzunk, mert a gyorsítás kitartás pontokba kerül, így lehetőleg ne gyorsítsunk végig. A cél előtt a jobb gombbal csinálhatunk mellbedobást, ezzel is értékes század-másodperceket nyerünk. Próbáljunk meg kb. a pisztoly eldördülésének másodpercében indulni. Nem baj, ha véletlenül egyszer-kétszer hamarabb indulunk, csak a harmadik ilyen eset után zárnak ki (magyarosabban szólva diszkvalifikálnak).

- távolugrás (long jump): Az ugró vonal előtt nyomjuk meg a bal gombot, majd ha levegőben van az atléta, akkor nyomjuk meg újra. Összesen 3 próbálkozásunk van, de vigyázzunk, mert az is próbálkozásnak számít ha beléptünk.

- kalapácsvetés (shot put): Itt csak akkor kell klikkelni, ha azt akarjuk, hogy hajítsa el a kalapácsot. Itt is 3 próbálkozásunk van, és rontás is annak számít.

-magasugrás (high jump): Ez hasonló a távolugráshoz. Klikkelünk hogy mikor ugorjon, majd a levegőben klikkelünk újra. A "pass"-re kattintva tudjuk növelni a magasságot.

- 400 m futás (400 meter race): Hasonló a 100 méterhez, csak hosszabb. Itt elhasználhatjuk a maradék kitartás pontokat, hiszen ez az első nap utolsó versenyszáma. Ez után megyünk haza csicsikálni.

- 110 m gátfutás (110meter hurdles): Ez a második nap első eseménye, így most újra maximumon van a kitartásunk (feltéve persze, hogy aludtunk az éjjel és nem csajoztunk). Ugyanúgy kell ezt is vezérelni, mint a 100 métert, az akadályokat jobb gombbal ugorhatjuk át. Ha feldöntünk egy akadályt, akkor sebességet vesztünk.

- diszkoszvetés (discus): Lásd kalapács vetés, csak itt most diszkoszt kell dobálgatni.

- rúdugrás (pole vault): Ez meg a magasugráshoz hasonlít. Csak annyi a különbség, hogy akkor is kell kattintani, amikor azt akarjuk, hogy leszúrja versenyzők a rudat. Így összesen 3 kattintásra lesz szükség.

- gerelyhajítás (javelin): Atlétánk neki fut, majd kattintásunkra eldobja a gerelyt. Három lehetőségünk van, hibázás is annak számít.

Játék 2

Mikor született Daley Thompson? Csak az évszámra vagyunk kíváncsiak!

A helyes megfejtést beküldők között magát a programot sorsoljuk ki.

- 1500 m futás (1500 meter race): Lásd 400 méter.

Hogy milyen a játék? Hát szerintem így 1996 közepe táján joggal várhatna az ember jobbat is. Ugyan 3D-sek a figurák, de a 256 szín miatt mégse okoznak valami szemet gyönyörködtető látványt. A mozgásokon is lett volna még mit finomítani, és nekem a video bejátszások is eléggé akadoztak. A gém hangulata se az igazi. Megpróbálták ugyan visszaadni a sportesemények légkörét, de szerintem ez nem nagyon sikerült. Akit még ezekkel a szavakkal sem sikerült elrettentenem, annak még annyit mondok, hogy a játék csak és kizárólag Windows 95 alatt hajlandó futni. Végül is nem olyan rossz ez a stuff, de azért lehetett volna szebb grafikát adni neki, na meg "windowstalanítani" is. Én mindenesetre nem tudnék órákat eltölteni mellette.

Benny/Ori0n DESIGN

Minimum hardver: 486/33, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB, Win 95

Kiadó: Interactive Magic
Tesztpéldány: I. Magic

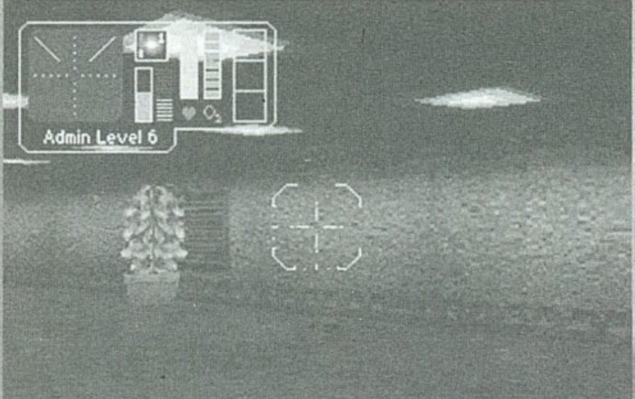
Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



DEFCON 5

Kor: 23 század.
Hely: Valahol a zűrben, azaz az űrben.

Minden nyugodt, békés és csendes. Persze888 Természetesen ezt a Weapon Division of the massive Tyron Corporation gyűlöli. **(Kunci: Hát én ezt a mondatot nem nagyon értem, de Hacker ezt szó szerint így írta le, és nem nyomdahiba)** Valójában senki sem tudja, hogy a Tyron Corporationnak mi a baja. Találgatják az emberek, hogy szélsőséges anarhisták vagy egyszerűen pénz kell nekik. Ez a vállalat mintegy két századdal ezelőtt egy védelmi-



rendszert épített ki, amely tökéletes védelmet bitosított az idegenek ellen. Azóta már nemzedékek nőttek fel úgy, hogy életük során soha nem láttak egyetlen idegent sem, éppen ezért úgy döntöttek, hogy a költségek csökkentése érdekében automatizálni kell az egész rendszert, az embereket pedig elszállítani. Erre az akcióra 2204 december 31.-én került sor. Az embereket eltávolították, azonban Shelford Pitz, akinek az volt a feladata, hogy a védelmi softwareket felinstallálja egy véletlen "baleset" során életét vesztette, így ez a feladat a mi vállainkat terheli. Yes, megint itt egy tucat software... no nem 12 db, hanem egyszerűen semmi plusz, semmi extra. A játék környezetét egy igen csúnyácskán kivitelezett 3D-s környezet (ez maga a bázis) és egy virtuális számítógép gyenge grafikája épít fel. Ez utóbbi a VOS (nem tudtam rájönni, hogy ez minek a rövidítése, talán Virtual Operation System), de erről, mivel ez az egész játék lényege a későbbiekben még több szó fog esni. Időnként még a felszínre is felmehetünk, ahol általában védelmi feladatokat kell ellátnunk. A program alapjában véve DOS-os, de hogy a Windows 95 userek is örülhessenek, az új operációs rendszert is támogatja a program. A gáma lényege, hogy az idegenektől megvédjük a bázist, beüzemeljük a védelmi softwareket, majd biztonsággal elhagyjuk a bolygót.

A játék irányítása rendkívül rossz **(Kunci: Meg a te hejjesírásod is:-)**. Nem tartom szükségesnek, hogy ezt részletesen kifejtsem **(Kunci: Én viszont igen. Eddig vagy 40 helyesírási, és fogalmazási hibát javítottam ki a cikkedben)**, mert ha egyszer elkezdesz vele mozogni, azonnal tapasztalni fogod. A hárommdimenziós résszeknél a nyilakkal lehet közlekedni, az ENTER megnyomásával pedig a liftet lehet hívni, vagy belépni a VOS-ba. A SPACE-el lehet lőni, amit inkább csak prüntyögésnek és nem lövésnek nevezhetünk. A felszínen a SPACE-el lehet lőni **(Kunci: Szóismétlés !)**, a TAB-al pedig - amennyiben a VOS-ból irányítjuk őket - meg lehet változtatni a nézőpontokat. Az F1-el tudod beméni a célpontot, s ezután az ENTER megnyomásával lehet az ellenfélre kieregetni a rakétákat. A VOS-ban pedig egyedül az ESC a lényeges, mivel azzal lehet kilépni belőle, a többi irányító gomb triviális.

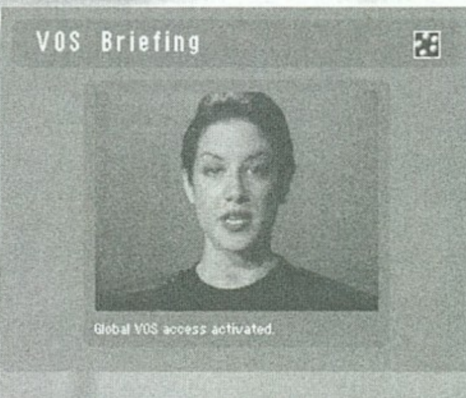
Miután megtekintettük az egészen szép introt, csak úgy in medias res kezdéssel indít egy igen sivár folyosón. Ez még nem is lenne akkora baj, de amint az egyik nyílra rátenyerelünk, jön a hányinger, a mozgás miatt... Azért a GT Interactive-tól több bet vártam. Ha nem unod az egészet és elég sok időd van, akkor meg lehet szokni az irányítást. Első utunk a hatodik szintre vezessen. Itt menjünk be egy terminálba (a falon lévő kis ablak-szerűség), ahol megnézhetjük majd, hogy merre is van az a control room-nak becézett helység, amit állandóan egy női hang emleget. Röffenjünk oda, majd az ott található liftel menjünk eggyel feljebb, a tényleges irányító szobába. Amint itt is megtaláltuk a terminált (vagányabb nevén "őt" hívják VOS-nak), máris... szidhatjuk magunkat, hogy hogy tudtunk ilyen ocsmány játékot megvenni.:) No, azért nem kell annyira elkeseredni, mert a grafika azért nem minden (gondoljunk csak a Civilization-ra!), és maga a játék nem is annyira rossz (igaz, kellett arra egy kis idő, hogy erre én rájöjjek:).

A játékban igen fontosak a turret-ek, amik a mai napokban ágyúval felszerelt őrtornyoknak felelnek meg.

Aztán jöhet a kérdés, hogy mi is az a sok vacak dodekaéder a VOS-ban, rajta sok, kis ábrával, ami belépés után megjelenik előttünk. Négy menüpont van: tactical, operations, commu-nications, archives. Ezekbe egyenként belépve több almenüponthoz juthatunk, de ezekről később még bővebben olvashatsz.

A Tactical menüpontot választva védekezhetünk, támadhatunk, de akár ha kedvünk tartja, az egész Defcon 5-öt a levegőbe röpíthetjük. Igen hasznos abból a szempontból is, hogy itt kell újratölteni a turretek municióját. Az Operati-onsel láthatjuk el a mindennapi teendőket, mint mondjuk a Defcon 5 energiaelosztását, vagy a növények öntözését.

A Communications-al lehet a bolygón belül is és kívül is társalogni. Mivel azonban az egész bolygó kihalt, így nem túl sokat érhetünk a "belföldi" hívásokkal,



messzebbre meg csak vészhelyzet esetén kell "kagylóznunk" (azért kerüljük el Green doktort:). Utoljára maradt az Archives. Talán ez a legjelentősebb menüpont, ha még elsőnek nem is hinné azt az ember. Hogy miért? Mert ebben minden információ megtalálható a világ gazdaságáról, politikájáról, és ez a védekezés szempontjából nem egyszer igen fontos lehet. Ezenkívül van még egy-két igen fontos almenüpont. Talán a legjelentősebb a Druid Control - két fajta robot van, az egyik a bázis védelmére van kiképezve **(Kunci: A macska fel van mászva a fára)**, akárhova le lehet tenni őket, és azt a helyet, ahová letetted a pusztulásukig védeni fogják, de ki, a felszínre nem tudnak menni. A másik fajtát éppen a felszínen való ügyködésre teremtették: feladatul adhatjuk nekik, hogy szedjék össze a bolygóról a roncsokat, vagy a lezuhant idegenek hajójáról a hasznos holmikat. Talán ugyanilyen jelentőséggel bír a Turret Control, ami - mily' meglepő - a turreteket irányítja (itt lehet újratölteni őket és az adataikat megtekinteni). Ha a védelmi software befuccsolna, akkor lehetőségünk van közvetlenül a VOS-on át irányítani ezeket a védelmi központokat. A Software Control-al tudjuk installálni a védelmi programokat, így már minden automatice fog menni. Ennek hiányában azonban igen kellemetlen helyzetekbe juthatunk. A Facilities-el tudjuk a tárgyainkat használni és ennek segítségével tudunk mi magunk is elmeneküni a bolygóról azáltal, hogy megmondja a program, hogy milyen tárgyakat kell összegyűjtenünk. Ez igen utálatos munka, mivel a tárgyak szét vannak szórva az egész épületben, és mivel a 3D-s rész irányítása nem valami csodálatos... a többit már ti is ki tudjátok ugye találni?

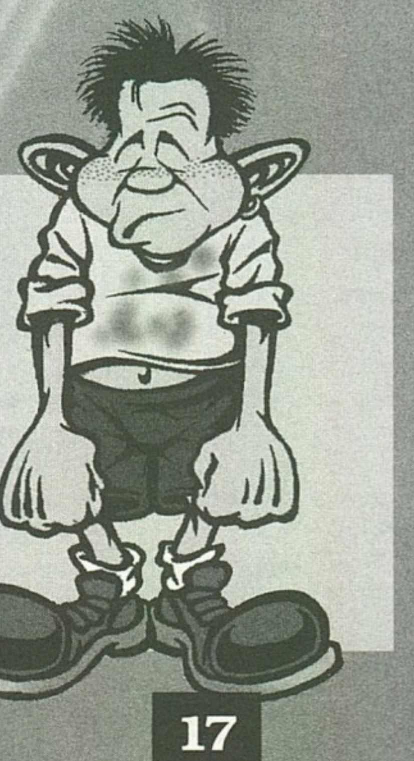
Zavarban vagyok így a cikk vége felé, mikor egy kis összegzés kellene a játékról, mert a grafikája (az animokat leszámítva) és hangja szinte minősíthetetlen, de ezzel szemben a játék egészen jó. Mindenesetre a megszállottaknak biztos tetszeni fog, és ha kezdetben még nem is megy olyan jól, ne keseredj el, én is meghaltam néhányszor az elején, amikor a controll room-ot kerestem órákon keresztül.

Hacker / ORION DESIGN

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB, GUS.

Kiadó: GT Interactive
Tesztpéldány: Mixim Kft

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



THE DARK EYE

Inscape? Sosem hallottam még erről a cégről. Te se? Nem is csoda, hiszen még egy meglehetősen fiatal cégről van szó, ez mindössze csak a harmadik játékuk. Szerintük az ő játékaik fogják a multimédia következő generációját jelenteni **(Kunci: Érdekes, ezt a Windows 95-ről is mondták)**. Ezt az állításukat azonban nem igazolja ez a harmadik játék, azaz The Dark Eye. A játék tulajdonképpen egy 7th Guest **(rulez!)** stílusú kaland, ám sajnos messze nem éri el annak a színvonalát, ráadásul ott a Windows is... Na de kezdjük az elején!

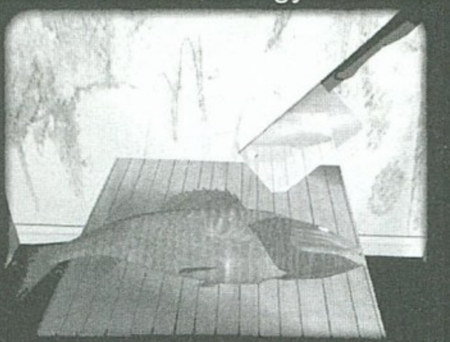


A francba. Késett a nyomda

Intróról ne is álmodjunk. Mindössze lemegy a cég és a játék logója. Ezek (és persze hosszas töltögetés) után egy menüvel találjuk szembe magunkat. A papiros/tollas ikonnal tudunk új játékot kezdeni, a rózsával egy korábban elmentetett betölteni, a hentesbárddal pedig le tudunk törölni egy elmentett játékot **(Kunci: Csak nem belevágjuk a winchesterünkbe ?)**. Ha már nagyon eluntuk az életünket (hadd jegyezzem meg, hogy ez ebben a játékban nagyon hamar be fog következni), akkor megnézhetjük a készítők névsorát (festőpaletta). A halálfejes gyertyatartóval tudunk kilépni (Control Q -val egyébként bármikor kiléphetünk). New game kiválasztása után egy koponya rajzát láthatjuk. Ez nem más, mint a mi frenológiai térképünk. Mivel gondolom elég sokan nincsenek tisztában ennek a szónak a jelentésével, így elmagyarázom (én is csak a kézikönyv-


Na ez most milyen sör lehet ?

ből tudtam meg). A frenológia - más néven koponyatan - egy elég népszerű tudományág volt a XIX. században. A frenológus, pusztán az alany koponyaalakjának vizsgálata után egy teljes pszichológiai vázlatot adott az illetőről. Edgar Allan Poe-t is teljesen elbűvölte ez a fajta jellemmeghatározás. Apropó, E.A. Poe! Hogy jön ő ehhez a játékhoz? Egyszerűen úgy, hogy az egész történet (ha van a játéknak egyáltalán ilyene) az ő írásain alapul. A game ugyanis ugyanazt az álomszerű, elvont, tipikusan romantikus világot próbálja meg visszaadni, amit már Poe elbeszéléseiből és költeményeiből megismerhettünk (egy irodalmár veszett el bennem!). Na de vissza ehhez a frenológiai vagy milyen térképhez. Attól függően, hogy koponya melyik részére kattintunk el tudunk jutni különböző rémálom világokba. Ezek a világok azonban nem anyagiak, hanem teljesen csak a figurának fantáziájában léteznek. Tehát tulajdonképpen saját álmainkban tudunk barangolni. Kezdetben csak a szemre tudunk kattintani, ami az egész játék folyamán a valós, anyagi világot fogja jelképezni. Később persze a koponya többi részére is lehet kattintani, ahogy felfedezzük ezeket a rémálom világokat. Na de hogy is tudjuk ezeket felfedezni? Ez se egy nehéz dolog, pusztán kell hozzá egy kis mázli.


A képen a Byteam egyik tagja

Találhatunk néhol olyan helyeket, vagy tárgyakat amelyek hatására figuránkban feleleveneik egy korábbi rémálma. Ez akkor történik, ha az adott tárgyban meglátjuk a saját tükörképünket. Ilyenkor mozgassuk ide oda a kurzort, és máris a rémálmunkban vagyunk. Remélem ezt elég érthetően írtam le. Ha mégse fogtad fel így hirtelenjében ilyen korán reggel (?), akkor se aggódj, mert nem nehéz rájönni. Még egy dolog! Néhanéha, ha arcképünket egy másik figurán látjuk meg, akkor lehetőségünk van lélek ugrásra (soul jump). Ez annyit tesz, hogy annak a másik embernek a szemszögéből tudjuk megszemlélni az eseményeket. Ez persze csak a rémálmaink alatt lehetséges.

Pár szó a stuff irányításáról: mindent a mouse-al csinálunk, kurzorunk egy kéz. Ha ez a kéz elhalványodik, akkor értelemszerűen nem tudunk az adott tárggyal semmit se csinálni. A billentyűzetről csak annyit, hogy escape-el a frenológiai térképhez térhetünk vissza onnan újabb escape-el a főmenübe, a numerikus billentyűkkel pedig a hangerőt állíthatjuk (0-nincs hang, 9-max. hangerő).

Mivel a játék történetéből egy szót se tudunk meg, így gőzöm sincs hogy mi a game végcélja. A szereplőkkel se nagyon tudunk beszélni, maximum ők szólnak hozzánk pár szót, de válaszolni már nem tudunk. Legjobb (és egyetlen) tippem a játékhoz az, hogy próbáljuk meg bejárni a világokat, és minél több rémálomba eljutni. Nem



Rémálmaink kis konyhája

kell megijedni, előbb-utóbb ki fog kerekedni valami kis történet, csak legyünk kitartóak. Egyébként a játék készítői elég primitíven oldották meg a savelést is, úgyhogy lehet buherálni.... Ha már a saveelésről van szó! A játékban autosave van, tehát minden amit csinálunk elmentésre kerül. Ez szerintem nem egy jó megoldás, mert ha valamit elszúrunk, akkor is elmenti, és akkor bizony kezdhetjük elölről az egészet. Persze ha jobban meggondolom, akkor ebben a játék nincs is nagyon mit elszúrni.

Hát... Most következne a játék értékelése. Őszintén bevallom, hogy nekem (meg még elég sokaknak a szerkesztőségben) nem tetszett. Ásításaimmal majdnem lenyeltem a monitort. Valahogy túlzottan elvont lett (mármint a játék, és nem a monitor). Nem mondom, gyönyörű a grafika, és a zene is fantasztikusra sikerült, de az üres, alig bútorozott szobák rettentően nyomasztó hangulatot árasz-


Ha én gazdag lennék...

tanak. Persze vannak szép és kellemes helyek is, de nagyon ritkán, és főleg csak rémálmainkban. Másik dolog meg az, hogy szerintem ehhez a stílushoz egyáltalán nem illenek a 3Ds raytrace-elt figurák, és ezáltal nagyon idétlennek hat az egész. Inkább videóbejátszásokkal kellett volna megoldani a dolgot, mint például a már említett 7th Guest-ben. És ez a szörnyű igénytelenség! Még arra se vették a fáradságot, hogy megcsinálják a szereplők szájának a mozgását beszéd közben. Na, több negatívumot nem is sorolok a játékról, mert akkor biztosan kifutnék az 1 oldalból. Ja, még egy dolog! Ahhoz, hogy a game élvezhető sebességű legyen, 16 mega RAM alatt meg se próbáljuk elindítani....Ha már az ilyen hardver dolgoknál tartunk, akkor még azt is elárulnám, hogy a játék nem támogat GUS-t.

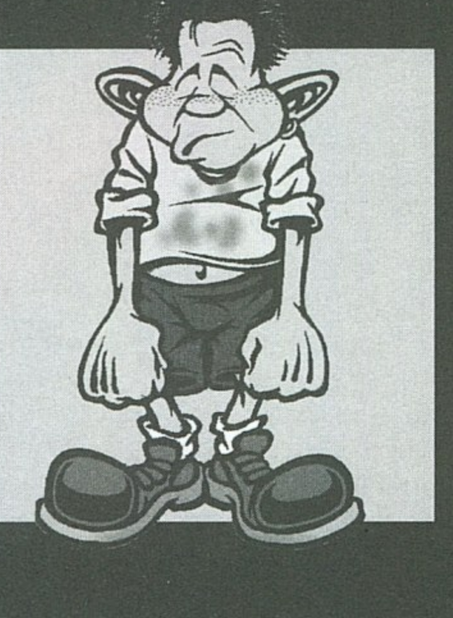
Összefoglalóul talán annyit mondanék, hogy maga az alapötlet jó, de a kivitelezés már annál kevésbé. Tetszik, ahogy belenyúltak Poe titokzatos és rémisztő világába, de szerintem azért nyugodtan adhattak volna valami kis kerettörténetet is a stuffnak. Inscape-éknek tehát van még mit fejlődniük ahhoz, hogy játékaik a jövő multimédiáját jelentsék.

Benny /Ori0nDESIGN

Minimum hardver: 486 DX 33, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB

Kiadó: Inscape
Tesztpéldány: Automex

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:

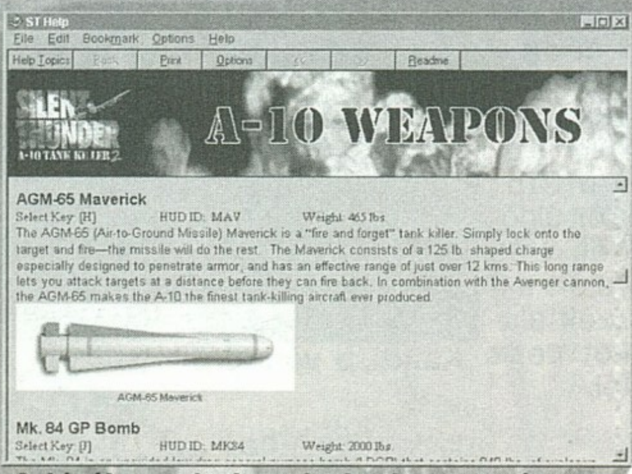




Elmesélek Nektek egy szép történetet Seholsincs országról, annak királyáról, a világszép királykisasszonykáról, és a vándorpilótáról, ha jól figyeltek. Tartsátok hát nyitva fületeket, szemeteket jól, szátokat a csodálkozástól, hisz oly hihetetlen e történet.
Seholsincs ország a Sehol sziget északi csücskén fekszik, bár attól talán kicsit délnyugatabbra. Virágzik itt az élet, tejben-vajban fürdik mindenki, csak éppen a pénz hiányzik! Mert hiába a nagy gazdagság mindenféle földi jóban, ha az embernek üres a bukszája, nem érezheti jól magát. Éppen ezért a helyi lakosok sajtot hurcolásznak az iszákjukban, így az sem marad üres, meg a hasuk sem, ha az úton megéheznének.


A Paris-Dakar rally military szekciója

De látogassunk el a palotába, hisz onnan kezdődik történetünk! ... Itt is vagyunk! Lessünk csak be azon az ablakon. Az ott ni, az a trónterem ablaka! Lám micsoda hatalmas, és gyönyörű terem! Halk reneszánsz muzsika szól: titirimtiti tarititiraram. A terem végén a kandalló mellett - ahol most is ég a tűz, holott kint akkora forróság, hogy árnyékban is tizennyolc - egy kupac rongy alól motyogás, neszezés hallik. Hajoljunk csak közelebb!
- Egy-kettő, egy-kettő, ebben a palotában mindig hideg van! És mindig pont itt a trónteremben, vagyis pont itt, ahol én vagyok. Miért pont itt van a leghidegebb?!
Míg valaki így kesergett, és ezt mondogatta, egy termetes asszonyság lépett be a terembe, aki így mindent hallott.
- Jaj, jaj, felséges uram, csak nem fázik Felséged? Hozok egy kis forró tejját!
- Nem kell, nem kell! Mire ideér, kihűl! Már négy liter forró, illetve kihűlt teát ittam! Törökbúza meleg málé! Nem használ semmit, csak lötyög a hasamban!
Kopogás szakította félbe szavait.
- Mi ez a zaj? Megjöttek a favágók?
- Nem az ajtón kopognak! - mondta az asszonyság.
- Ki kopog? Talán a Télapó? - kérdezte a király.
- Nem, nem! Levente Péter és Grillusz Vilmos! - hallatszott kintről.
- Lépj be, Leventepéter És Grill Uszvilmos!
Kintről fojtott nevetés hallatszott, majd belépett Himpellér a kancellár, aki már nem bírta elfojtani tovább nevethetnékét, és hangos hahotázásban tört ki:
- Hehehehe, hahahaha lehevehehente péhéhéhter és grigrigrillusz vilmos! Uram királyom, ilyen jót csak tegnap nevetettem, azt is azért, mert Dadus belehehehesett a khuhuh-útba! Hahahaha!
- Felháborító, hogy egyesek min tudnak nevetni! Egyáltalán nem vicces! - sértődött meg a termetes asszonyság, akit mint megtudtuk Ducus - akarom mondani: Dadusnak hívtak. - Én ezt a tökfilkót nem hallgatom tovább! - mondta haragosan, majd sarkon fordult és bevágta maga előtt az ajtót. - Jaj! - szaladt ki a száján, mielőtt nagy puffanással elterült. A két férfi a nagy hahotázásban, meg heherészésben - hiszen a mint tudjuk a nevetés ragadós, így a király odaragadt a kancellárjához, és így már vele együtt nevetett, ha akart, ha nem. Észre sem vették szegény Dadust, aki a csukott ajtón akart éppen kimenni. De a puffanást sem hallották meg, amikor szegény úgy eldőlt mint egy liszteszsák. Még a palota is beleremegett. Erre már felocsúdtak mind a ketten:



A jótékony help mindenben segít

- Mi történt? - kérdezte a király ijedten, no meg rémülten - Csak nem földrengés!?
- Nem hinném! - mondta Himpellér miután meglátta a földön fekvő Dadust - Csak szegény Dadus már megint magahahaha ehehlőhőtt csuhuhu huhuhuhukta be az ajthóhóhóót! Hőhöhöhö!
- Ha nem hagyod abba ezt, a mániákus, sőt idegbajos nevetést, lefokozlak udvari bolonddá! - szólt rá olyan mérgesen, meg vészjóslón a király, hogy a kancellár ereiben meghűlt a vér, és azonmód abbahagyta a nevetést. - Foglalkozzunk végre komoly dolgokkal!

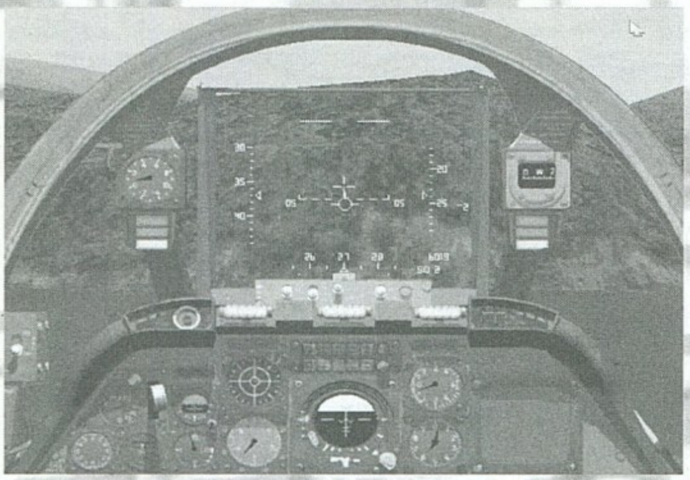

Éljen május elseje !

- Igenes felség! Jövetelem célja, hogy bejelentsem megkaptuk az új F-16-os vadászgépünket, így most már három gépünk is van! Úgy ám, ez aztán a légi fölény!
- Bölény, miféle bölény? - vetette közbe a király.
- Nem bölény, hanem fölény! Légi fölény! - magyarázta a kancellár. - Igaz, hogy az egyik gépünknek hiányzik az egyik szárnya, de a másik kettő teljesen ép, még működnek is!
- Hm, ez már valami! - helyeselt a király
- De sajnos nincs okunk az ünneplésre!
- Hogyhogy?
- Titkos forrásból megtudtam, hogy a gaz Mirnix király valamilyen titkos fegyver készítésével bízta meg tudósait, és véleményem szerint Mirnix már megint ellenünk forral valamit.
Seholsincs ország túlvégén, szép napsütötte fennsík húzódott, egy-két erdőcsoporttal. A madarak csiripelését, a táj idilljét hirtelen mennydörgésszerű zaj zavarta meg, mely hang amilyen hirtelen megszólalt, oly hirtelen hallgatott is el. Kandi, a vándorpilóta suhant el a mező felett, Halk Mennydörgésével - egy A-10 Trunderbolt II-vel - mely gépet egyesek, kecsessége miatt varacskos disznónak is neveznek.
- Á, ez itt már Seholsincs ország! Itt talán megtalálom szépséges Kunigundámat! - reménykedett Kandi, aki tele volt optimizmussal. - Merre is van a királyi vár - nézegette a térképet, - á igen, arra kell menni! - és már fordította is a gépét északnak. - De vajon, hogyan fogom elnyerni Kunigunda kezét? Hm... valahogy majd csak lesz!
Ahogy így tűnődött, meg gondolkozott, látja ám, hogy lenn a földön egy szénégető ugrabugrál összevissza, és toporzékol nagy dühödten:
- Hogy a fene egye meg! A guta megüt mindjárt!
- Vigyázz, ott jön Aguta egy bézbból ütővel! - kiabált le hozzá Kandi, aki a magasból jóval messzebbre látott. - Várj segítetek rajtad! Nesze neked Aguta! - kiáltotta, és már indította Mevriket, egy rakétával. - Sok szerencsét Mevrik! - kiáltott a pisztolyhős után, nyerd el az összes pénzét!
- Kopaszd meg, mint a tyúkot! - csatlakozott a szénégető.
- Hát veled meg mi történt? - kérdezte Kandi a szénégetőt, mert látta, hogy még mindig valamilyen kupac mellett álldogál.
- Szénégető vagyok! - kiáltott föl a szénégető.
- Ja, te szénégető vagy! De ha szénégető vagy miért nem dolgozol? Hát hol égeted el a szenet?
- Hát éppen ez az! Kialudt a tűz!
- Hát ha csak ez a baj! Ezen könnyen segíthetek! Öt aranyat szoktam felszámolni egy tűzgyújtásért, de mivel te olyan szimpatikus vagy, neked ingyen

is megteszem! De azt mondanám, amíg én itt ezzel bíbelődöm, sétálj egyet a környéken!
- Hát aztán meg miért? - kérdezett vissza a szénégető.
- Nehogy megijedj, aztán majd rosszat álmodj!
- Ó, én aztán nem ijedek meg a tűzokádó, hétfejű, negyvennégy fogú sárká...
- Ahogy gondolod! - szakította félbe türelmetlenül Kandi - Lesz itt tűz ne félj - gondolta, és már indította is a Napalm-ot. - Én meg sietek Kunigundámhoz!

A palotában ekkor már nagy volt a riadalom!
- Uram királyom, a kezedben az életemmel játszom! Rossz hírt, nagyon rossz hírt hoztam! Mirnix gonosz tudósai kifejlesztették Mirnix király új fegyverét, és Mirnix már országunk ellen vonul, hogy elrabolhassa szépséges leányodat, Izidórát!
- Jaj most mit csináljunk? - jajgatott a király. Meg reszketett is. Talán még annál is jobban, amikor csak fázott.
- Hát igazából nem tudom, a két vadászgépünkhöz elfogyott az üzemanyagunk, a hadseregünk egyharmadának fáj a foga, másiknak fáj a feje meg a lába, mert belelépett egy gereblyébe, a harmadiknak meg hasmenése van. Csak a csodában bízhatunk!

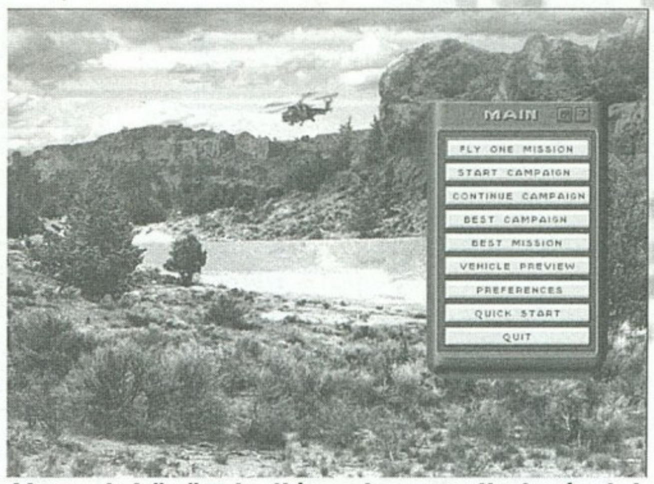
Kisvártatva kopogtattak a trónterem kapuján, majd belépett az Ajtónálló, akinek két szolga egy ajtót hurcolászott, hogy nevéhez hű maradjon a király előtt.
- Egy vándor kér színed elé bebocsátást, azt mondja talán tud segíteni a bajodon felséges uram!
- Miért, csak nem találta fel a gázkonvektort?
- No de felséges uram, az államügyek, az államügyek! - sziszegte a kancellár.
- Ja persze, hogyne! - mondta szórakozottan a király - államügyek, államügyek...
- Hát persze! - világosodott meg elméje - Ellenünk vonul a gaz Mirnix király seregével. De milyen sereggel?
- Ezért is jöttem uram királyom, leendő apósom! Kandi vagyok a vándorpilóta. Kifigyeltem a sereget, mely országodra tör. Egy csapat mézeskalács huszár, egy kis szőrmók emberrel az élen, aki mellett egy süveges varázslóforma alak lépdel.
- Igen, ő lesz az! Mirnix király és gonosz főtudósa!
- Hogyan állíthatnánk meg seregét, hiszen tudvalevő, hogy a mézeskalács ha állni hagyják kemény lesz akár a kő. - gondolkodott versben a kancellár.
- Jaj, jaj! - jajgatott a király, aki egyre tetyetotyibb tutyimutyibb lett, abbéli félelmében, hogy országa Mirnix király kezébe kerül.
- Megvan! - kiáltott a kancellár - a megoldás a tej! A géped Avenger ágyújának tejesüvegeibe tejet töltünk szilvalekvár helyett! A kiömlő tej pedig feloldja Mirnix seregét. Tejünk pedig van bőven, hiszen még a folyóinkban is az folyik.



Most csapódom mindjárt a hegyhez !

És Kandi feltöltötte tejjel a gépágyú lövedékeit, és elszáguldott, hogy elpusztítsa Mirnix seregét. Az ellenséget hamar megtalálta, hiszen már jócskán bent jártak Seholsincs országban. Kandi támadó sebességre lassított. Hulltak a tejesüvegek az ellen fejére. Az Avenger szinte köpte magából a lövedékeket, úgy percenkén hetvenet.
- Csodafegyver! - kiáltotta még Mirnix tudósa utoljára, mikor meglátta azt a szörnyű pusztítást, melyet Kandi okozott, de aztán egy üveg pont fejbe találta, amelytől csúf véget ért. Mirnix király sem kerülhette el sorsát, ő is halálát lelte a csatamezőn, vagy inkább a Halál találta meg őt?

Kandi visszatért a palotához, hol mint hőst ünnepelték. Volt nagy öröm, meg ujjongás! A király nekiadta lánya kezét, ő meg elvette! No nem a királyt (mert ahhoz ugye mit szólnának az emberek), hanem csak a lányát Izidórát, akit Kandi csökönyösen Kunigundának szólított.
- Hát megtaláltalak drága, egyetlen Kunigumdám! - mondta epekedve Kandi.
- Miféle Kunigunda?! Hát nem én vagyok az első nő az életedben?!



Hegyek között indiánnal - amerikai népdal

Elfoglalták Mirnix megüresedett trónját, és országát. A nagy szerelem hamar elmúlt, Kandi sem tudott megállapodni, hiányzott neki a repülés. Így egy szép napon megpattant házsártos, és féltékeny Izidórától, és halk mennydörgéssel elrepült. Ekkortól kezdte gépét Kunigundának hívni, hisz rájött arra, hogy gépe nélkül nem tud élni, és a gépe volt az, amit mindig is keresett. Tipikus fetisiszta lett. Ma is repül, ha le nem zuhant.

- Már nem fázom. - jelentette ki a király kancellárjához fordulva.
- Hát, pedig semmivel sem lett melegebb!
- Ez az, én sem értem!

Ha Kandinak lett volna számítógépe talán minden másképpen alakult volna. Talán nem hagyta volna el Izidórát, vagy vándorpilóta sem lett volna belőle. Inkább valami hájpacni, aki egész nap egy monitor előtt üldögél, és lassan szék alakot vesz fel.



Kandi, a vándorpilóta

Hát mit is mondhatnék így a vége felé azoknak a kedves népeknek, akik e sorokat olvassák? A program csak Win95 alatt fut, minimum 8 mega rammal, de beéri 486DX2/66 -tal is! Minden bizonnyal, de gondolom a grafika rovására. A tesztgépen szépen, zökkenőmentesen futott (az avi bejátszások szinte száguldottak), de repüléskor valahogy nem érződött a gép sebessége, valljuk be: inkább csak mászott. (A tesztgép paraméterei: P90, 16 Mb. RAM, 6x CD drive).
Már maga az installáció is kellemes perceket okozott: autorun-os a CD (ahogy beteszed elindul) - de ezt szerencsére már letiltottam. Miután így kitoltam magammal, indíthattam el kézzel. Gyerünk... és itt ért a második meglepetés: közölte velem, hogy csak a minimum install -ra van lehetőség, az is 23 Mb. és számítsak arra, hogy így nem fogok zenét hallgatni. Ugyan már miért nem? - gondoltam - nem létezik, hogy audio track-kek lejátszásához annyi hely kellene! Takarítás a vincsiről... á, nagyszerű most már a medium install is használható, és zene! Mint kiderült az ajánlott (recommended, bár itt medium-nak hívja magát) installáció 54 megát emészt fel, a teljes (full) 79-et. Ha szépen felinstalláltuk, lehet kínlódni a joyjal: felismeri a Win95, calibrálgatni, ami az istennek sem akar sikerülni, majd egy elhamarkodott "Ó, jó ez így is!" felkiáltás, de mégsem jó. Maradtam tehát a billentyűnél. A megpróbáltatásoknak azonban még nem szakadt vége: a program szépen fut, van effekt is, zene az nincs, de most már mindegy. Meg tudom nézni a programban előforduló járművek 3D-s képét és fotóit (valahogy a fotók szebbek), de mihelyt komolyan játszani akarok, mondjuk egy próba küldetést, közli velem, hogy tegyem be



Játék 3

Kit neveztek el a magyar scenen egy repülőgépről?

A helyes megfejtést beküldők között 3 CD-t sorsolunk ki.

a CD-t a meghajtóba. De hiszen már benne van! Installálás újra, most már full verzióval, de nem, juszt is csak azt a fránya lemezt követeli. Mi baja lehet? A CD-n semmi karc. Vissza fogom vinni! Aztán valahogy egészen más okból kezembe akad egy lemez "ADD ON DISK" virít rajta, és fennen hirdeti, csak másoljam be a tartalmát az A-10 könyvtárába - bocsánat: mappájába - és minden gondom megoldódik. Meg is oldódott: már tudok missziókkal játszani, csak az istennek sem tudok egy nyomorult hangot a gépből kicsiholni. A menüknél még van hang, de ahogy betölti a missziót nincs. Az a tetű GRAVIS **(Kunci: Nana, nem szidni ám ezt a cool hangkártyát)**, biztosan az az oka!

De nem, csináltam egy újkonfigurációt az SB 16-nak, és kipróbáltam azzal, nem szólt akkor sem. Elég volt, föladom! Kipróbáltam azért hang nélkül pár küldetést, egész kellemesek, bár a gép úgy repül mint egy tetű, a joy csak a heves mozdulatokra **(Kunci: Nana, ez nem az Adults rovat)** reagál, a rakéta az istennek sem akar elindulni, bárhogy nyomkodom az *Enter*-t. Pozitívum, hogy a kezelés nincs agyonbonyolítva, de az már relatív, mondhatnók szubjektív megítélés kérdése: jó-e, hogy a gép irányítása eléggé le van egyszerűsítve. A SIERRA programokra oly jellemző dokumentáltság e progira is érvényes, a dobozban talált Quick Refernce kártya mellett, bőséges help áll rendelkezésünkre, melyből a repüléstechnika megszállottjai is értékes információkat nyerhetnek. Technikai adatokkal nem traktálok senkit, akit érdekel megnézheti, bár az is lehet, hogy tudja már. Ami hasznos lehet: a bevetések alatt mely fegyvereket, mely célpontok ellen érdemes használni, arra itt áll egy táblázat. Úgy gondolom a billentyűzet kiosztás sem fog senkinek megártani, bár az benne van a help-ben, arra meg itt egy másik táblázat. Befejezésül (de igazi technikai adatok nélkül!) nézzük meg mi is ez az A-10 II.

Az USA 1974-ben állította rendszerbe e csatarepülőgépet, elsősorban földi (leginkább páncélozott) célpontok ellen, a szárazföldi egységek légi támogatására. Ebből kifolyólag: erős fegyverzetű, alacsonyan, kis sebességgel szállva is jól manőverezhető. Érdekesség, hogy a főfutóművek 1/3 része behúzott állapotban is kiáll, lehetővé téve a vezérlőrendszer serülése esetén is a leszállást. A tüzelőanyag tartályok egy részét a törzsben, a többit a szárnyközépben képezték ki.

Képes előkészítetlen, de megfelelő kiterjedésű sík terepen fel illetve leszállni. Fegyverzet: 30 mm űrméretű GAU-8/A gépágyú, a külső felfüggesztési pontokra pedig a - már emlegetett - táblázatban szereplő fegyvereket lehet feltenni.

A billentyűzet kiosztása

Gáz:
1-9
növelés: `+`
csökkentés: `-`

Oldalkormány, vezérsík:
ballra: `<`
jobbra: `>`

Nézet, a pilótafülkéből:
előre: `F1`
ballra: `F2`
jobbra: `F3`

Külső nézet:
szemből: `F4`
ballról: `F5`
jobbról: `F6`
hátulról: `F7`
célpont: `F8`
kötötten egy pontból: `F9`

Fegyverek:
Avenger: `SPACEBAR`
tüzelés a választott fegyverrel: `ENTER`
chaff, flare kidobálása: `C, F`
Fegyverek váltogatása: `[ ]`
fegyverek billentyű kiosztását lásd fegyverek táblázat

Egyéb:
Kerék ki/be: `G`
Játék leállítása: `P`
Térkép: `M`
Státusz képernyő: `S`
Misszió befejezése: `Q`
Beállítások: `Shift P`
Zene ki/be: `Shift M`
Effektusok ki/be: `Shift S`
Joy ki/be: `Shift J`
Kilépés a programból:Shift Q
Segítség: ? repüléskor nem elérhető

Fegyverek

Miután az ellenséges objektumot megközelítettük kb. 7 kilométerre, vegyünk vissza a sebességből 4-5 -re. Így elég időnk lesz a célra állni. Ezek után válasszuk ki a célnak megfelelő fegyvert (HUD ID zárójelben, billentyű kapcsosban):

Tankok
Maverick (MAV)[H],
Rockeye II Mk. 20 bomba (ROC)[K],
GAU-8A "Avenger" [SPACE]

Könnyű járművek
Bármi, csak ne Sidewinder

Épületek, építmények
a kisebbek ellen: Mk82 GP repeszbomba (MK82)[E]
a nagyobbak ellen: Mk84 GP repeszbomba (MK84)[J],
a távoli célpontok ellen: CBU-72 Fuel Air Explosive (FAE) [T]
használható még: BLU-27 Napalm (NAP)[L]

Bunkerek
BLU-27 Napalm (NAP)[L]

Hangárok, állomásozó repülőgépek
CBU-72 Fuel Air Explosive (FAE) [T]
Rockeye II Mk. 20 bomba (ROC)[K],
CBU-58 bomba (CBU58)[U]

Légi célpontok
AIM-9 M Sidewinder (SID)[;]

Ellenséges hadoszlopok páncélozottak ellen: Rockeye II Mk. 20 bomba (ROC)[K],
könnyű célpontok ellen: CBU bombák (CBU52)[R], (CBU58)[U], (FAE)[T], (NAP)[L]



Ajjé ! Szállok mint a madár !

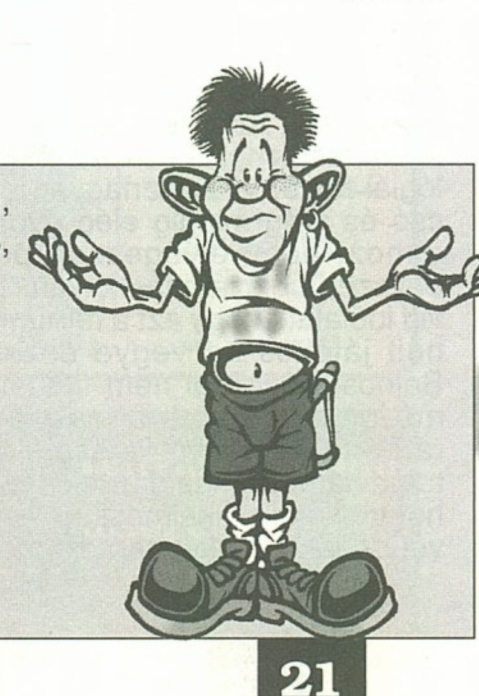
A program tehát nem rossz, mondhatnám egész kellemes, bár engem nem fogott meg túlságosan. Érdemes mindenkinek legalább kipróbálnia, így eldöntheti kell-e neki vagy sem, bár megjegyzendő, hogy SVGA-ban erőmű, és Billi féle Windows 95 kell a futtatásához (persze ez utóbbi nem csak SVGA-ban).

Mr. X.

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS, 25MB HDD, Win95

Kiadó: Sierra, Dynamix
Tesztpéldány: Mixim Kft.

Grafika:	▢▢▢▢▢▢▢■■■■
Hang:	■■■■■■■■■■■
Design:	▢▢▢▢▢▢▢▢■■■
IQ:	▢▢▢▢■■■■■■■



JÁTÉKTERMI SÖRSÉTA

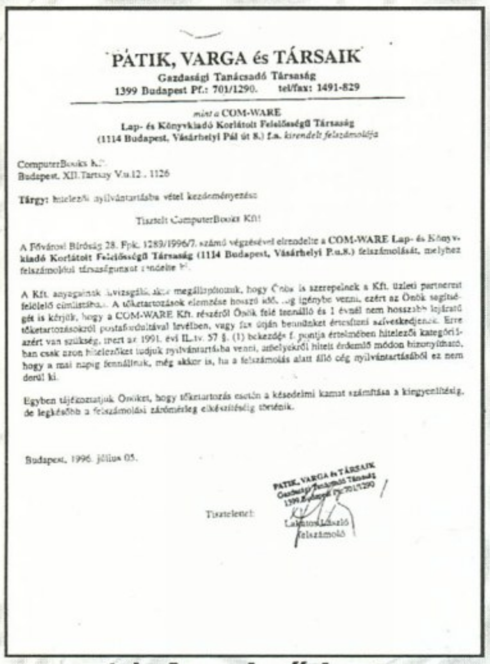
Nnnna. Végre elérkeztünk kis gyümölcsös masináinkat bemutató sorozatunk utolsó darabjához, ami a maga nemében egyedülálló lesz, hiszen – mint a múltkor megígértem volt – most elmesélem, hogyan lehet nyerni velük. Mivel az alábbi ismeretek jelentős bevételhez juttatják e kusza sorok boldog olvasóit, természetesen szerénységem tiltja, hogy visszautasítsak bármely nemes (és nemtelen) lelkű pénzadományt, amelyet csekélységem részére eljuttatni szándékoznak.
Tehát íme a halálbiztos szisztéma, a rend kedvéért paragrafusokba szedve:
1§: Nincs itt semmiféle szisztéma.
2§: Nincs semmiféle 2§.
Ez a két sor már önmagában is a descartesi axióma ('Rontombontom, tehát vagyok') magaslatait ostromolja, de ha esetleg a liftről lemaradók még nem emelkedtek volna hozzám hasonló magasságokba, akkor kicsit bővebb magyarázatot is fűzök az ügyhöz.
Szóval egy ilyen kis gyümölcsös masina még enyhe túlzással sem nevezhető szerencsejátéknak, azon szomorú tény alapján, hogy egytől-egyig egy nem igazán bonyolult számítástechnikai alkalmazások kategóriájába tartoznak. (Az egy más kérdés, hogy mindenféle irgumburgumrendeletek alapján '94 óta – elméletileg – a Szerencsejáték Felügyelet hatáskörébe tartoznak (kricsmibezárás terhe mellett be kellene jelenteni őket, de ami a tulajdonosnak sokkal jobban fáj: adózni is kellene utánuk) – nyilván ezért van mostanság kevesebb belőlük, az is Teenage Mutant Ninja Turtles 'készségfejlesztő' automatának álcázva.) A számítástechnikai alkalmazások célja ugyebár az, hogy kényelmessé tegyék a tulajdonosaik életét. Ez esetünkben is igaz, hiszen hoznak egy kalap pénzt a tulajdonosuknak, aki nyilván eme nemes cél által vezéreltetve helyezte el őket az adott szeszmérő egységben. A hasznon aztán felesben osztoznak az ivoda tulajdonosával, már amennyiben a két személy nem azonos.
A szerencsédet egy Z80-as proci irányítja, ami mondjuk mostanság már nem tartozik a számítástechnika csúcstechnológiái közé, viszont nagyon olcsó és még mindig elég gyors ahhoz, hogy elvégezzen pár egyszerűbb számítást olyan rövid idő alatt, hogy azt a félillumináIt játékos ne vegye észre.
Sajnos eléggé el nem ítélhető módon elfelejtették a masinákra bármiféle portot is szerelni, talán abból a megfontolásból, hogy esetleg alkalmasint olyan vendégek is érkeznek a masinákhoz, akik egy szolid cartridge segítségével állandóan kilenc tripla hetest kapnának... A portok helyett megelégedtek két szerény kulcslyukkal, amelyekből te mindig csak az egyiket látod üzemelni ama szép alkalmakkor, amikor a személyzet az ezresed fejében némi creditet juttat a masinába. A másik kulcslyuk pedig sokkal érdekesebb, csak azt nem szokták a megkopasztani kívánt t. látogatók orrára kötni. Ezzel lehet bekukkantani ugyanis a gép statisztikájába, ahol olyan kevéssé érdekes információk, minthogy hányszor adott szilvát, gyümölcskosarat satöbbi mellett az IN és OUT mezőkben megtalálható az is, hogy hány sztotyinkát dobtak bele az utolsó kinullázás óta, és abból mennyit szíveskedett kiadni – azaz a gép mennyivel van nyerőben. (Egyszer láttam egy olyat, amelyik két rongy mínuszban volt, de azt azonnal fel is írtam a kéménybe, mert ebben a században valószínűleg csak egy ilyen eset lesz.) Namármost, a mi kis masinánk eme két összeg különbségéből számolja ki, hogy az adott tétnél egyáltalán milyen állást (azaz mennyi pénzt) adhat,



ha régebbi típussal játszol, akkor éles szemeiddel láthatod, hogy a STOP megnyomása után a gép 'csúszik' – épp oszt-szoroz a bébi...Természetesen olyan géppel senki sem játszana, amelyik folyamatosan csak nyer, ezért a tulajdonosok mindig beállítják a bedobás:kivét lehetséges arányát. Ez rendszerint 50:50 (a felét engedi visszanyerni a bekulcsolt lének), züllöttebb helyeken (ahol a gép tartja el az egész bájzlit) 60:40, rosszabb esetben 70:30. Most már tisztában vagyunk a működési elvekkel, ideje kiválasztanunk a megfelelő terepet. Soha ne játssz – egyedül – olyan helyen, ahol nem ismernek! Erre két nyomós ok is van: az egyik az, hogy ha nyernél, akkor a tulaj majdnem biztos, hogy azt fogja mondani, hogy sajnos nem tudja kifizetni a zsetont, gyere vissza máskor (hehe...); ha pedig túl sokat vesztesz, akkor a t. törzsközönség idővel köréd sereglik, italokat kezd reklamálni nálad, és alkalmasint jól le is vesz. Válassz tehát hazai pályát. A második teendő a játékgépek számának a felmérése. Ha csak egy van, akkor az nem jó, mert a helyet a gép tartja el, tehát kaszán van; ha meg túl sok, akkor az meg még rosszabb, mert valószínűleg be vannak jelentve, tehát az adó miatt vannak kaszára téve. A legjobb a két gép, vagy legfeljebb három.
Ha a terep megfelelő, akkor már csak azt kell eldönteni, hogy mikor érdemes játszani. Erre két módszer kínálkozik:
1. Figyeled a gépet és azután szállsz rá, miután valaki szépen bukott bele. (Az ilyen típusú játékost nevezik 'hiénának'.) A módszer nem rossz, de valamelyes hasznot csak akkor várhatsz, ha valaki nagy téten játszik, kis téten ugyanis előbb-utóbb a masina annyira nyerőbe kerül, hogy visszaadja neki, amit addig bukott. Részemről igen kedvelem az idősödő, ősz urakat, akik 25 feletti téteken nyomják az ipart, majd 10-20 rongy bukó után szépen elmennek haza a dolgukra, én meg szerény 9-esen kikarcolok utánuk 3-4 rugót... (Ezeket egyébként lehet turbózni is, mert nagyon haragszanak a masinára. Jól bevált szöveg:'Nem igaz, hogy ilyen szemét ez a gép! Most kellene emelni a tétet, most már adnia kell...')
2. Kellemesebb módszer, ha tudod hogyan áll a gép. Idegen helyen ezt nyilván nem kötik az orrodra, ezért jó a hazai pálya: ha a személyzettel ápolod a jó kapcsolatokat (az előző látogatásaid alkalmával a hölgyeket konyakra, az urakat vodkára hívogatod meg, továbbá adsz 10% jattot), akkor a tulaj távollétében rendszerint meg lehet fűzni őket, hogy belekukkants egy másodpercre. Meg esetleg működik a 'Figyelj, karcolj már bele egy ezrest, mindjárt hazaugrom pénzért'-szisztéma is – maximum nem mész arra egy hónapig...
Esetleg az is járható út, ha magadhoz szólítod a kulcsot, amíg nem figyelnek. Ez persze szemétség, amit nem feltételeznék senkiről. Nekem mondjuk van négy pár (ha zárat cseréltek volna, az se baj, mert egy másikba majd illeni fog), de mindig csak a standokat használom, sose kulcsolok bele magamnak, mert százasonként az hosszú és zajos folyamat – előbb-utóbb megbuknék vele és akkor alkalmasint megcsapkodnának. Kész. Mehetsz játszani. Azt viszont soha ne felejtsd el, hogy rövid távon nyerhetsz párezer forintot – de hosszú távon soha! Ha játszol, mindig arra gondolj, hogy mennyit tettél bele, és sohase arra, hogy az előbb már meddig felvitted. A működéséből kifolyólag a masina mindig rövid sorozatokban ad, hosszú sorozatokban pedig – többé-kevésbé – szerényen levesz. Ha nagy téten játszol, a fentiek alapján kiszámolhatod, hogy pofátlanul fog levenni. Szóval csak szerényen. Azt sem árt elfelejteni, hogy még a legjobban adó gép is csak a felét adja vissza annak, amit beledobáltak. Marha rossz az a sokak által követett szisztéma, hogy a pénzükön kívül nyernek egy ezrest, kiveszik és visszateszik az ezres nyereményt – majdnem biztos bukó, hacsak a masina nincs nagyon nyerőben. Ne játssz olyan gépen, amin az előző nap nyertél, mert visszabukod kamatostól. Az a pénz egyébként már nyereménynek számít, amit nem vesztettél el. Ebből a megállapításból egyébként következik az egykoron megrögzött, ámde valami csoda folytán leszokott játékgépesek ars poeticája is: 'Többet a büdös életben nem dobok ilyenbe egy forintot se!' (Azóta csak fájereznek, ami szintén egy szép játék.) Sűrű csuklások közepette ezzel zárom is játéktermi sörsétámat. Csók anyu, éljenek a csajok!
(A hálaadományokat egyébként várom az alábbi postacímre: **Állami Szegényház, Kisbér, Córesz u. 1. félemelet, a női WC mellett jobbra**)

Lacus

Aki egyébként nem más, mint a Covboy



PÁTIK, VARGA és TÁRSAIK
Gazdasági Tanácsadó Társaság
1399 Budapest Pf.: 701/1290. tel/fax: 1491-829

mint a COM-WARE
Lap- és Könyvkiadó Korlátolt Felelősségű Társaság
(1114 Budapest, Vásárhelyi Pál út 8.) f.a. *kirendelt felszámolója*

ComputerBooks Kft.
Budapest, XII.Tartsay V.u.12., 1126

Tárgy: hitelezői nyilvántartásba vétel kezdeményezése

Tisztelt ComputerBooks Kft!

A Fővárosi Bíróság 28. Fpk. 1289/1996/7. számú végzésével elrendelte a **COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Korlátolt Felelősségű Társaság (1114 Budapest, Vásárhelyi P.u.8.)** felszámolását, melyhez felszámolóul társaságunkat rendelte ki.

A Kft. anyagainak átvizsgálásakor megállapítottuk, hogy Önök is szerepelnek a Kft. üzleti partnereit felölelő címlistáján. A tőketartozások elemzése hosszú időt fog igénybe venni, ezért az Önök segítségét is kérjük, hogy a COM-WARE Kft. részéről Önök felé fennálló és 1 évnél nem hosszabb lejáratú tőketartozásokról postafordultával levélben, vagy fax útján bennünket értesíteni **szíveskedjenek**. Erre azért van szükség, mert az 1991. évi IL.tv. 57 §. (1) bekezdés f. pontja értelmében hitelezői kategóriában csak azon hitelezőket tudjuk nyilvántartásba venni, akelyekről hitelt érdemlő módon bizonyítható, hogy a mai napig fennállnak, még akkor is, ha a felszámolás alatt álló cég nyilvántartásából ez nem derül ki.

Egyben tájékoztatjuk Önöket, hogy tőketartozás esetén a késedelmi kamat számítása a kiegyenlítésig, de legkésőbb a felszámolási zárómérleg elkészítésig történik.

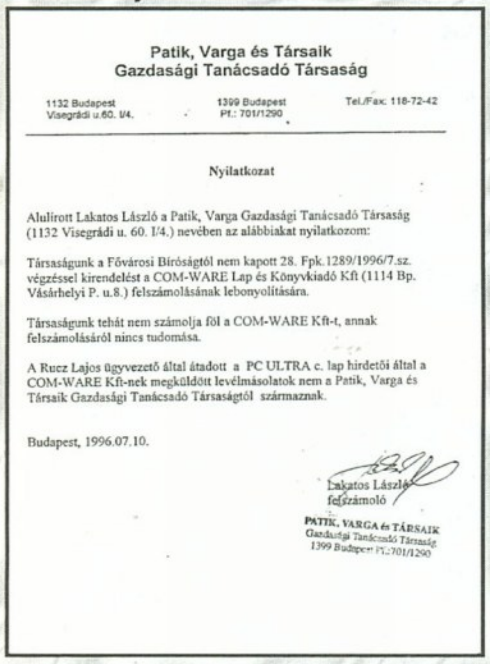
Budapest, 1996. július 05.

Tisztelettel:

PATIK, VARGA és TÁRSAIK
Gazdasági Tanácsadó Társaság
1399 Budapest Pf.:701/1290

Lakatos László
felszámoló

1.) Az első irat



Patik, Varga és Társaik
Gazdasági Tanácsadó Társaság

1132 Budapest
Visegrádi u.60. I/4.

1399 Budapest
Pf.: 701/1290

Tel./Fax: 118-72-42

Nyilatkozat

Alulírott Lakatos László a Patik, Varga Gazdasági Tanácsadó Társaság (1132 Visegrádi u. 60. I/4.) nevében az alábbiakat nyilatkozom:

Társaságunk a Fővárosi Bíróságtól nem kapott 28. Fpk.1289/1996/7.sz. végzéssel kirendelést a COM-WARE Lap és Könyvkiadó Kft (1114 Bp. Vásárhelyi P. u.8.) felszámolásának lebonyolítására.

Társaságunk tehát nem számolja föl a COM-WARE Kft-t, annak felszámolásáról nincs tudomása.

A Rucz Lajos ügyvezető által átadott a PC ULTRA c. lap hirdetői által a COM-WARE Kft-nek megküldött levélmásolatok nem a Patik, Varga és Társaik Gazdasági Tanácsadó Társaságtól származnak.

Budapest, 1996.07.10.

Lakatos László
felszámoló

PATIK, VARGA és TÁRSAIK
Gazdasági Tanácsadó Társaság
1399 Budapest Pf.:701/1290

2.) A második irat

Feladó: ______________________

____

____

☐ ☐ ☐ ☐

Előfizető vagyok ☐
Nem vagyok előfizető ☐
Előfizetői azonosítási számom:

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Bélyeg helye, vagy zárt borítékban kérjük elküldeni

Utánvéttel megrendelem a PC Ultra 96/1-96/6 számait csak együtt 1.188 Ft helyett 700 Ft + postaköltség (850 Ft) áron .... példányban

Utánvéttel megrendelem a 37 db. CoV újságból álló akciós csomagot 5.128 Ft helyett 1.000 Ft + csomagköltség (1.200 Ft) áron .... példányban

COM-WARE Kft.
PC ULTRA
SZERKESZTŐSÉGE
BUDAPEST
Pf.: 363.
1519

JOGI ESET, AMI VELÜNK MEGESETT...

Nem mindennapi sztori történt meg velünk a nyár folyamán, s mivel elég tanulságos, úgy gondoltuk megosztjuk a történetet olvasóinkkal.

Történt ugyanis, hogy egy verőfényes júliusi napon egyszer csak felhívott bennünket egy 'másik' számítástechnikai szaklap főszerkesztője, s valahogy úgy fogalmazott: '*Na, mi van gyerekek, padló?* Ugyan van humorérzékünk, de akkor még nem is sejtettük mivel állunk szemben. Ezen telefont továbbiak követték, szinte minden üzleti partnerünk, akinek a hirdetései fellelhetők a lapban, illetve számítástechnikai lapok szerkesztőségei ugyanazon dolog miatt kerestek fel bennünket. Ez a dolog pedig a következő volt: Kaptak egy ajánlott(!), tértivevényes(!) levelet egy bizonyos *Patik, Varga és Társaik Gazdasági Tanácsadó Társaság*tól, akiket - hivatkozva a Fővárosi Bíróság egy megadott számú végzésére - állítólag kijelöltek, hogy számolják fel társaságunkat, a COM-WARE Kft-t. Hát ez érdekes (*levélmásolat képe az 1.ábrán*). Mondanunk sem kell, igazán kényes helyzetbe hoztak bennünket, a nyár kellős közepén bizonyára ezzel volt kedvünk foglalkozni, azonban nem volt más választásunk, üzleti partnereink - bármennyire is furcsa - kételkedni kezdtek a dolog valódiságában, tehát tisztázni kellett magunkat. Első lépésünk az volt, hogy kiderítsük, létezik-e, ez a bizonyos felszámoló cég. A partnereinktől megszerzett levél csak egy postafiók és egy telefonszám szerepelt, ez utóbbi a tudakozó nyilvántartása szerint nem kiadott szám, s mi is hiába hívtuk. Egy Céginformációs CD-ről sikerült kideríteni, hogy létezik a cég, vidéki központtal, ám van budapesti fióktelepük is. Pár nap alatt megtaláltuk az ügyvezetőt, aki elárulta, hol is találhatók ők Budapesten. Felkerestük a céget, akik megdöbbenéssel vették tudomásul a történteket. Természetesen rögtön kiállították számunkra azt a nyilatkozatot (*ld. 2. ábra*), mely szerint elhatárolódnak a történtektől, vagyis azt a bizonyos levelet nem ők küldték, és nincs tudomásuk arról, hogy felszámolnának bennünket. Kiderítettük azt is, hogy a Fővárosi Bíróság ilyen végzést nem adhatott ki, mert a végzés száma is hamis.

Nos, egy ismeretlen tettes ellen benyújtott rendőrségi feljelentésen túl másra nem futotta, mindenesetre elgondolkodtató a dolog, kinek juthatott eszébe, hogy egy létező felszámoló cég nevében, bélyegzőjével, és létező személy aláírásával ilyen eszközökhöz folyamodjon. Az elkövető feltehetően találkozott egy - a Patik és Társai cég által már másnak kiküldött - ilyen levéllel, melyből farigcsálta a hamisított levelet, s mely alapján hamisította a bélyegzőt. Nem kispályás versenyzőről van szó, hiszen csak a több tucat tértivevényes levél postaköltsége pár ezer forint lehetett, így kevésbé tartjuk valószínűnek, hogy egy ártatlan gyermeki tréfával állnánk szemben. Nyilván azon érdek diktálhatta ezt a 'bűncselekményt', 'okirathamisítást'..., hogy üzleti partnereink előtt lejárasson minket, s ezzel esetleg a saját gazdasági eredményeit erősíthesse. Konkrét bizonyíték hiányában azonban senkit nem áll módunkban megvádolni, amennyiben az ügy kapcsán új tények kerülnek napvilágra, be fogunk róla számolni!

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat ☐ utánvéttel ☐ előfizetéssel

... pl. **Évkönyv'93/94** (Ára: utánvéttel 448,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)

... pl. **PC-s játékok 3.** (Ára: utánvéttel 649,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 500,- Ft)

... pl. **PC-s játékok 4.** (Ára: utánvéttel 699,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 599,- Ft)

... pl. **Computer Világ 1995-ös évfolyam** (Ára: 2.926,- Ft helyett csak 2.000,- Ft)

... pl. **A PC-k hangja c. könyv** (Ára: utánvéttel 1.499,- Ft, csekkes előrefizetéssel 1.299,- Ft)

☐ *A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!*

Elő szeretnék fizetni a PC ULTRA c. lapra. Kérem, hogy részemre .... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:

☐negyedévre (594 Ft) ☐ félévre (1.188 Ft) ☐ 1 évre (2.376 Ft)

Elő szeretnék fizetni a CD ULTRA 96/1 c. CD-s kiadványra. Kérem, hogy részemre .... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:

☐ 958 Ft-ért, mert nem vagyok PCU előfizető ☐ 858 Ft-ért, mert PCU előfizető vagyok

Megoldásaim a PC ULTRA 1996/aug.-szept. nyereményjátékaira (beküldési határidő: 96. 09. 16.)

1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________
4. ______________________
5. ______________________
6. ______________________
7. ______________________
8. ______________________
9. ______________________
10. ______________________

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.
ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!
Kereskedelmi jellegű hirdetések:
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).*
Egyéb szolgáltatások:
<u>Expressz</u> (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat Belföldi Postautalványon kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben kérjük elküldeni.

PC szoftver/hardver

CD írás. 1800Ft / db. 5 lemezig, 5-10 lemezig 1700 Ft. További mennyiségi kedvezmények. Budapest, Futár u. 40. II/6. **Tel: (20) 462-333.**

Eredeti IBM CD-k eladók (Need for speed, Crusader, Worms, Warcraft 2 + mission disc, Touché, Fifa Soccer 96). **Báder Zoltán**, Tel: (26) 342-269

Gyári OS/2 Warp Version 3 operációs rendszer 3.5" lemezen, még kitöltetlen regisztrációs kártyával eladó. Bónusz programok: IBM Internet Connection, Fax Works, Compuserve Information Manager, stb. Ára: 11.000.- Ft. **Matalik Krisztián**, 3035 Gyöngyöspata, Szücsi út 11. Tel: (37) 364-387

Figyelem! Szabadon másolható programcsere AT286-ra (1MB). Listáért és válaszborítékért listát küldök. **Horváth Szebasztián**, 4134 Mezősas, Nagy S. u. 72. Tel: (54) 436-062

Eredeti PC CD-k eladók: Gender Wars, Time Commando, Settlers 2, Megarace 2, Shellshock, Duke 3D ... stb. **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. I/6 Tel: 2-178-812 vagy 2-151-507

Eredeti PC-CD-k eladók. DESCENT 2. RAYMAN, FANTASY GENERAL, TERRANOVA, NEED for SPEED, SCREAMER, 5% kedvezménnyel. **Molnár Péter**, Tel: 277-64-81

MECHWARRIOR II.+ Data Disk, COMMAND & CONQUER + MISSION Disk, WARCRAFT II., NBA LIFE, TOUCHE. **Tóvári Tibor**, Tel: 180-37-38

Olcsón eladó egy 250 MB-os belső Conner Streamer 8 kazettával. Másfél éves, alig használt, jó állapotban van. **Fellner Ferenc**, Tel: 258-57-78 BBS (22:00-7:00): 258-57-79

Eladó SOUND GALAXY BASIC 16 hangkártya, 100% Sound Blaster, Windows Sound System, Adlib kompatibilis, CD-ROM vezérlés ára:11.000.-Ft. Cím: **Lévai Zoltán**, 4100, Berettyóújfalu, Csillag u. 7. Tel: (06-54) 402-609- délután, hívj megegyezünk.

Keresem a Krynn-trilógiát PC-re, csereprogramért vagy pénzért. CD előnyben. Ajánlatot kérek. Cím: **Szalabán Attila**, Nagykanizsa, Jakabkuti u. 78., 8800

CD írás Csepelen! Azonnal! Tel.: **277-64-81.**

PC-sek figyelem! CD-s játékok nagy választékban olcsón eladók. **Ifj. Szűcs Károly**, 4244 Újfehértó, Béke u. 20.

Eladó 486-os alaplap INTEL 486 DX 40 50-en fut, 8 MB ram, integrált új Paradise SVGA Videokártya. 210MB HDD, 2FDD, új billentyű és egér Panasonic 562 CD, Dos Windows Lotus. Tel: (06-33) 319-402, **Shcweitzer Roland**

Eladó vagy értelmes dologra elcserélhető egy Action Replay MK7 és egy Media Vision Thunder Board hangkártya. Ajánlatot kérek. Cím: **Vilhelm Balázs**, Ecseny, Petőfi u.115., 7454

Féléves 486 DX-100, 8MB RAM, 540 MB HDD,4 X Sony CD-ROM, SB-16, 1 MB TSENG 4000 VLB, Color SVGA /Samsung/, 1,2 és 1,44 FDD nagytoronyház. Irányár;150000 Ft. Valamint eladó egy SAGITTA COLOR QTRONX kézi scanner. 800 dpi felbontásban TRUE COLOR üzemmód /16.8/ vezérlőkártyával, képes JPEG tömörítésre, szoftverrel, könyvekkel. Irányár: 18.000,- Ft. Érdeklődni: **Majerik Imre,** Környe Bajcsy Zs.u.29. Tel: (06-34) 373-700

CD írás Erzsébeten azonnal! TEL.: **285-38-25.**

Eredeti PC CD-ROM-ok eladók: Warcraft 2, NBA Live'96, Top Gun, Command & Conquer + Mission Disk, Touché, Maniac Carts stb. **Molnár Péter**, Tel.: 277-64-81.

Eredeti PC CD-k eladók. Warhammer, Conqueror Ad1086, Grand Prix Manager, This Means War, Raven Project. **Molnár Péter**, Tel.: 277-64-81.

DTK 486-os konfiguráció (szines SVGA monitorral, 1.2MB-os, és 1.44MB-s floppy meghajtókkal) eladó 63.900,- Ft.-ert. Figyelj, az ÁFA-t nem kell kifizetned ! **Endrődi Attila**, 1039 Budapest, Madzsar József u. 29. Tel: 180-0498 (du).

Gravis Ultrasound Max hangkártya (teljesen felbontatlan állapotban) eladó 23.900 Ft-ért. Figyelj, az ÁFA-t nem kell kifizetned ! **Endrődi Attila**, 1039 Budapest, Madzsar József u. 29. Tel: 180-0498 (du).

386-os számítógép eladó. 4MB RAM, 3.5, 5.25 FDD, 212 MB HDD, VGA Monitor, egér, 20 db. lemez, 84.000,- Ft-ért eladó. **Szerdi Szilárd**, Tel: (47) 325-145.

Eladó egy Ensoniq Soundscape alapú, wavetable hangkártya (V7-Media FX). Mindent tud: General Midi, Roland, Sound Blaster Pro, MPU 401, CD vezérlők... 16 bit, 48 kHz, 32 csatorna, 4 pólusú filter. **Szabó András**, Tel: (29) 327-172.

Legújabb eredeti CD lemezek a legkedvezőbb áron, most 5% kedvezménnyel. CD írás féláron. Listát, tájékoztatót küldök. Cím: **Tamás László**, Budapest, XVIII. Margó T.u.220. Tel./FAX: 292-5587.

Eladó egy Intel Endeavour Pentiumos alaplap (256k cache, IDE+ I/O, integrált Sound Blaster Vibra 16 P&P hangkártya). **Pongrácz Viktor**, Tel: (24) 365-774 (Ha lehet, 18:00 után hívjatok! Köszi).

CD írás. 1800 Ft/db. 5 lemezig, 5-10 lemezig 1700 Ft. További mennyiségi kedvezmények. Budapest XIII. Futár u. 40. II/6. Tel: **06-20-462-333.**

Egyéb

C-64 játék és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. **Bátor Lajos**, 1191 Budapest, Corvin Krt. 4. V/76. Tel: 282-35-35

Szeretnéd megszerezni a játékok királyát eredetiben? Itt a lehetőség! Eladó a Civilization Amiga verziója gyári csomagolásban, angol nyelvű kézikönyvvel. Ára: 3200.- Ft **Matalik Krisztián**, 3035 Gyöngyöspata, Szücsi út 11. Tel: (37) 364-387

Eladó egy Amiga 500-as számítógép 0.5 MB-os bővítővel, valamint egy 210MB-os Conner winchester. **Báder Zoltán**, Tel: (26) 342-269

Vennék Amiga 500-at (1MB) + TV MODUL + programok + szakkönyvek + egér & joy. + esetleg egyéb kiegészítőkkel is. Ugyanitt keresek CBM 802 nyomtatóhoz leírást. **Kardos Zsolt**, 7030 Paks, Puskás Tivadar u. 6. Tel: (75) 313-317

Amiga 1200-at keresek tartozékokkal, vagy anélkül. **Csernáth Zoltán**, Tel: 256-17-40.

C-64-re eredeti játékok 100/disk, felhasználóik 200/disk, oktatók, nyilvántartók, számlázók stb. eladók. Válaszborítékért lista. Érdeklődni: **Földes Jánosné**, 5000, Szolnok, Markotános u.20. Tel: 56/420-544

Grafikusokat és zenészeket keresek az IES C 64 szekciójába. Küldj valami művet lemezen. Mindenkinek válaszolok. Cím: **Varga Zoltán**, 9731, Kőszeg, Pf:9.

AKCIÓ. A CoV '92-es, '93-as, '94-es, '95-ös évfolyamai kitűnő állapotban, rendkívül olcsón eladók. Siess(en), nehogy elszalassza. Cím: **Magyar Csaba**, 2643, Diósjenő, Dózsa György u. 93., Tel: (35) 364-243 (hétvégén).

A PCU 96/5-6 számában megjelent nyereményjátékok megfejtései:

1.) Olimpia, 2.) A snooker-ben, 3.) Ecobit Kft., 4.) Nashville, 5.) 1300-1700, 6.) Igen, 7.) Scenest'96, 8.) 682. oldalon,, 9.) 24 oldalas, 10.) 3 katona
Microsoft játék: 1. B), 2. A), 3. C)

PC Ultra - sorsolás az előfizetőink között

Nagy várakozás előzte meg idei első sorsolásunkat előfizetőink között, melynek fődíja 50.000 Ft volt készpénzben. A képen a szerencsés nyertes látható, aki nem más, mint Varga Sándor, budapesti előfizetőnk (azonosító száma: 950020523). Gratulálunk a nyereményéhez. Nem kell csüggedni, még bárki nyerhet! Karácsony előtt várható a következő sorsolás, amelyen ugyancsak 50.000 Ft keresi gazdáját.



PC Ultra TOP 10
'96. augusztus-szeptember

1. MORTAL KOMBAT 3.
2. THE SETTLERS II.
3. DUKE NUKEM 3D
4. UEFA EURO'96 ENGLAND
5. CHRONICLES OF THE SWORD
6. COMMAND & CONQUER
7. WING COMMANDER IV.
8. WARCRAFT 2.
9. FANTASY GENERAL
10. MICIMACI ANIMATED STORYPOOH

A PCU 96/3. számában megjelent Könyvbarát nyereményjátékra helyes megfejtést beküldők között megtartott sorsolás eredménye:

Könyvet nyertek:
Gáspár Ferenc, Nagykanizsa / Francsics Gábor, Bozsok / Hriczó István, Hatvan / Laky Balázs, Veszprém / Hirth Tibor, Bácsalmás

A PCU 96/4. számában megjelent nyereményjátékokra helyes megfejtést beküldők között megtartott sorsolások eredménye:

1. Eredeti ECTS press-pack CD-s mappát nyertek: Szvetnyik János, Szigetszentmiklós / Tóth Róbert, Cserépfalu / Varga Szabolcs, Fertőszentmiklós
2. Demo CD-t nyertek: Rádi Gábor, Budapest / Schwindt Péter, Budapest / Ifj.Szabó János, Dunaújváros
3. CD-ROM tár 5. CD-t nyertek: Vincze Pál, Békéssámson / Kussinszkz Tamás, Sopron / Dreschsler Sándor, Budapest / Szekeres Gábor, Vonyarcvashegy / Vándor Kristóf, Budapest
4. ECOBIT klubkártyát nyertek: Jeni László, Budapest / Schildberger Péter, Budapest / Novák Tibor, Balatonlelle
5. Microsoft demo CD-t nyertek: Ács Péter, Gyöngyös / Szabó Sándor, Mezőberény
   Microsoft mouse pad-et nyertek: Drabik Ernő, Mátészalka / Hummel Zsolt, Nyergesújfalu
6. 1 éves PC Ultra előfizetést nyertek: Teremy Ferenc, Debrecen / Bálint Kálmán, Zalaszentgrót / Sötét Bence, Budapest
7. CD-t nyertek: Biczó András, Szekszárd / Simon Csaba, Debrecen / Szabó Krisztián, Siklós
8. Eredeti Sierra CD-t nyert: Sziebig Andor, Apátfalva
9. Eredeti Mortal Kombat 3. CD-t nyert: Czebuly György, Szolnok
10. Szakkönyvet nyertek: Lengyel Zsolt, Papkeszi / Schreck László, Tokod-Üveggyár / Kovács Zoltán, Eger

Könyvbarát játék - könyvet nyertek:
Mátrai István, Dombóvár / Kiss Árpád, Budapest XXI. / Hencz Ákos, Budapest IX. / Kocsis Gábor, Gyöngyös / Rácz Csaba, Hajdúhadház

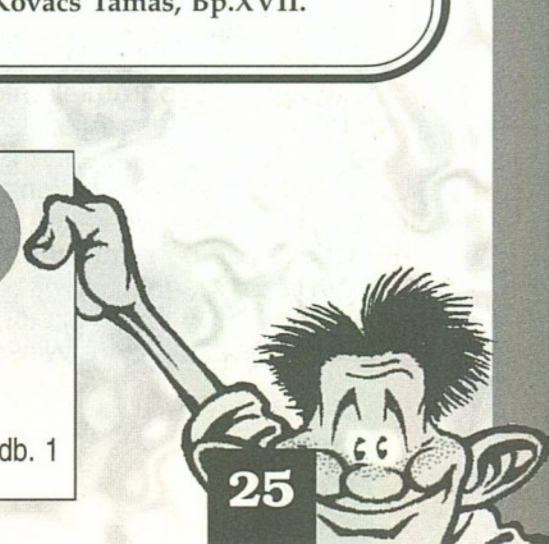
A PCU 96/5-6. számában megjelent nyereményjátékokra helyes megfejtést beküldők között megtartott sorsolások eredménye:

1. Eredeti ECTS press-pack CD-s mappát nyertek: Lengyel Krisztián, Gyula / Szabó F.Lajos, Pázmándfalu / Szalóky Bálint / Bp.I.
2. Mortal Kombat óriásposztert nyert: Németi László, Bp.XIV.
3. ECOBIT klubkártyát nyertek: Sandoly Szabolcs, Hatvan / Kovács Péter, Székesfehérvár / Kardos Zsolt, Paks
4. Microsoft demo CD-t nyertek: Szigeti Gergely, Tab / Vojtarek Gábor, Salgótarján
   Microsoft mouse pad-et nyertek: Kulcsár László, Apc / Schreck László, Tokod-Üveggyár
5. 1 éves PC Ultra előfizetést nyertek: Konrád László, Kecskemét / Németh Tamás, Zalavár / Bálint Kálmán, Zalaszentgrót
6. Multimédia Információs Adatbank CD-t nyert: Dohonyi Zoltán, Bp. XVIII.
7. Szakkönyvet nyertek: Strobel Zsolt, Harka, Molnár György, Bp.III. / Bódog Balázs, Dombóvár
8. CD ROM-tár 5. CD-t nyertek: Benkő Ákos, Bp.III. / Novák Norbert, Nemesdéd / Dojcsák Attila, Mándok
9. CD-t nyertek: SAndoly Szabolcs, hatvan / Lengyel Krisztián, Gyula
10. Eredeti Settlers II. CD-t nyert: Kovács Tamás, Bp.XVII.

Játék 4

Melyik magyar város papírgyárában állították elő azt a papírt, amin jelen sorokat olvassátok?

A helyes megfejtést beküldők között három db. 1 éves PC Ultra előfizetést sorsolunk ki.



Start
Windows'95 tippek

Lassan egy éve már, hogy megjelent a Windows 95. Ez idő alatt igazán volt lehetősége a Microsoft-nak beváltani az összes ígéretét. Nemrégiben kaptam egy DirectX és Game SDK CD-t, így biztosan tudható, hogy mi valósult meg és mi nem. Az alábbi ígéreteket egy évvel ezelőtti különböző sajtótermékekből és Microsoft anyagokból vettem.

"A fő területek a Plug-And-Play, az Autoplay és az Eszköz Függetlenség. A Plug-And-Play már biztosan ismerősen hangzik — mind az EISA, mind az MCA busz beharangozásában szerepelt. Most a PCI busz van terítéken, és úgy tűnik, most végre sikerülni fog. Ez leginkább a Win95-nek köszönhető. Aki még esetleg nem olvasott róla: egyszerűen annyit jelent ez a lehetőség, hogy a megfelelő eszközök beállításával nem kell törődnünk. Ezt a megfelelő hardver — PCI busz, Plug-And-Play kártya — és a megfelelő szoftver — Plug-And-Play BIOS, Win95 — beállítja nekünk. Ehhez "természetesen" alaplapot és vezérlőkártyákat kell cserélnünk. A régi kártyák birtokosainak sem kell elkeseredni, mert a Win95 ilyen kártyák ezreit ismeri. Ha például IRQ ütközés van a gépben, akkor azt a Win95 legtöbbször képes felfedezni és a legtöbbször még a hibás kártyát is kiszúrja. Ezzel még a régi kártyák használata is sokat könnyebbedik." Ez a szöveg ugyan nagyon reklámízű — viszont igaz. Nagyon ritka, hogy egy kártyát ne lehessen Win95 alatt életre lehelni. Sajnos ezen ritka kártyák nagy többségét a videókártyák alkotják, ami meglehetősen visszafoghatja a lelkesedést. Ez nem(csak) a Microsoft hibája, hanem inkább a hardvergyártóké. Ritka az olyan cég, mint a Hercules, aki igen jó minőségű driver-eket ad minden kártyához és minden rendszerhez. De például a Diamond inkább hirdetéseket, mint driver-t gyárt...

"Az Autoplay a szoftver installálás nehézségein segít át. Egy Autoplay CD-n érkező játék installálása ugyanolyan nehéz, mint például egy videókazetta lejátszása. Egész egyszerűen arról van szó, hogy ha beteszünk egy Autoplay CD-t, akkor kapunk egy ablakot, hogy most játszunk vagy kilépünk. Ha játszunk, akkor a program többféleképpen installálhatja magát. Felmásolhat csak egy kevés file-t, amit el is takarít szépen futtatás után, vagy felmásolhat rengeteg file-t és megkérdezheti, hogy fenthagyjuk-e. Ráadásul ehhez nem kell feltétlenül Win95 programnak lenni a CD-n: valószínű, hogy sok program eleinte egyszerű DOS CD lesz Autoplay lehetőségekkel. DOS alatt normál installálással, ahol a felhasználónak kell tudnia beállítania a játékot, és Win95 alatt pedig automatikus telepítéssel." Ezt ígérték, nagyjából ezt is kaptuk, de savanyú a szőlő... Legelőször is, az autoplay-t a Win95 rossz szokása szerint nem a rendszer vezérli. A fent említett ablakot nem a rendszer, hanem a CD varázsolja elő. A rendszernek meg kéne kérdeznie, hogy elindítsa-e az automata programot. Ezt a lehetőséget pl. kisgyerekek számára ki lehetne kapcsolni. Jelenleg nincs kényelmes megoldás: vagy az egész Autoplay-t kiirtja az ember, vagy betevéskor nyomja a Shift gombot. Az ember előbb-utóbb az elsőre fanyalodik, mivel ha a Win95 bármi oknál fogva újraolvassa a lemezt, akkor az Autoplay is újraindítódik. (Ha pl. egy hibás szektor van a CD-n) Egyben biztosak lehetünk: minden Win95-ös CD-n Autoplay-nek kell lennie, hogy megkaphassa a Designed for Windows 95 logo-t.

"Az Eszköz Függetlenség inkább a játékfejlesztőknek fontos, de természetesen a felhasználókat is erősen érinteni fogja. Manapság aki zenét szeretne kicsiholni egy PC-ből, annak minden hangkártyára — Sound Blaster família, Gravis Ultrasound/GUS MAX, Pro Audio Spectrum, General Midi, stb. — írnia vagy vennie kellene egy drivert. A videókártyákra hasonlóan, bár legtöbbször működik a VESA driverrel, csakhogy ezt lassúnak tartják. Ez az egész nyomtalanul eltűnhet, egyszerű API hívások fogják helyettesíteni. Erre a legtöbben azt mondhatják, hogy ezt a Windows 3.x is tudta. Nos, abban nem voltak játékhoz kitalált API-k. A Game SDK pedig pontosan ilyen, speciálisan játékhoz kitalált API-k gyűjteménye. Nem számít, hogy milyen hangkártyát, videókártyát, esetleg virtual reality sisakot használsz, a játék fejlesztő megírhatja a programját a Win95 Game SDK-val és biztos lehet benne, hogy működni fog. Ehhez járul még a DOS bonyolult memóriaszervezésének eltűnése. Az igazi probléma persze a teljesítmény lehet. A tapasztalatok azt mutatják, hogy ezzel sem lesz probléma. Lássuk ezeket a lehetőségeket kicsit részletesebben.

A 2D grafikában a Microsoft már 1994 márciusában szép csendben nagyot alkotott. Ez a WinG, ami gyors és eszközfüggetlen. Valójában kiemelték a Win95 grafikus részét, és Win 3.x alá újraírták. Ezt már szinte tipikusnak mondhatnák, hiszen a Microsoft állítása szerint a Windows for Workgroups 32 bites filekezelése is a Win95-ből — akkor még Chicagoból — származott. A Win95 sebességére mutatott egy példát a Microsoft: a DirectDraw (a WinG leszármazottja) segítségével áthoztak egy játékot Sega Genesis-ről. Ez egy klasszikus lövöldözős játék volt, rengeteg háttértevékenységgel és szépen futott 800x600-as felbontással, 256 színnel — egy 486/66-on. Egy másik szép példa a King's Quest VII, ami WinG alá lett írva. A legtöbb Windows-gyorsítókártya funkciót nem használhatták a játékok — ez is megváltozik végre. A Direct szó is utal minderre: a cél az, hogy szinte direkt, közvetlen módon, a lehető legkevesebb kódot végrehajtva tudjunk rajzolni a képernyőre." Ez volt az ígéret, és nagyjából be is vált. A DirectDraw-t úgy lehetne leírni, mint a grafikus memória memóriamenedzserét. A DirectDraw-t használó program írhat a videómemóriába. Ennek egy része rögtön képernyőre kerülhet, a másik része lehet egy nem látható tartomány. Ez utóbbi éppenséggel a főmemóriában is lehet, de erről a programnak már nem kell tudnia. Használhatjuk kártyánk blitter képességeit, és ha ilyennel az netán nem rendelkezne, akkor a DD emulálja a programnak. Ugyanígy járhatunk el a texture-mappinggel, a skálázással, és a tükrözéssel is. A DD képes 16, 256, 16millió szín kezelésére. És hogy mi hiányzik? Legelőször is, sajnálatos módon úgy tűnik, hogy mégsem elég gyors ez így. Egy sebességigényes akciójáték jobban jár, ha DOS alatt fut, mintha Win95 alatt. Ez nem feltétlenül a DD, inkább a Win95 baja, pontosabban a memóriaigényének. Természetesen a Win95 elindul 4MB-n, csak használhatatlan. Olyan 8-12MB ahol használhatóvá válik, 16MB és felett pedig tényleg használható. Szinte akármilyen játék ma szemrebbenés nélkül 8MB-ot igényel. Ha ezt összeadjuk, akkor olyan 16-24MB RAM-ra lenne szükségünk. Ez a közeljövőben a rendkívül alacsony RAM árak miatt megvalósulhat, de eddig nem az volt a jellemző egy otthoni gépre hogy 16MB memória legyen benne.

"A Win95 támogat 3D grafikát. A legtöbb DOS-s jó 3D grafikus játék SVGA-ban sebességgondokkal küzd. Például a legnagyobb teljesítményű gépek kivételével a Magic Carpet, a Descent, a Fight Unlimited, a Nascar Racing egyszerűen játszhatatlan maximális felbontáson. Minden egyes program a fő CPU-val számoltatja ki a 3D-s ábrák 2D-s megjelenítését. E helyett a videókártyának kéne ezt számolnia, és néhány új kártya már támogatja ezt. A Win95 3D-DDI (Device Driver Interface) definiálja a 3D kártyák egy szabványos elérését. Másfelől a Microsoft felvásárolta a Rendermorphics céget. Ők fejlesztették ki a Reality Lab függvénykönyvtárat, ami egy valós idejű 3D API. Ezzel a legkülönbözőbb gépeken — akár van benne 3D-s videókártya, akár nincs — is szabványos hívásokkal tudunk 3D grafikát készíteni. Mindezek összességében annyit jelentenek, hogy a játék programozója biztos lehet abban, hogy a 3D-s játéka minden Win95 gépen gond nélkül fut." Na ez az ígéret ami valamiképpen nem vált be. Még mindig csak ígéret szintjén van a dolog, pedig erre lenne nagy szükség. A 3D-s gyorsítókártyák megjelenését is nagyon visszafogja, hogy Win95 v. DOS környezetben nincs egy általánosan elfogadott 3D API. Például a Quake-ről is azt ígérték, hogy a VŐrité chipsetre lesz optimalizálva. Ezt kissé megakadályozta az, hogy a Quake előbb jelent meg, minthogy erre a chipre kártya épült volna. Reméljük azért karácsonyig változik a helyzet.

"A digitális videó is nagyon terjed. Bár hatása erősen vitatott, hiszen rengeteg "interaktív mozi" jelenik meg, amelyekben szép (vagy éppen nem annyira szép) grafika mellett semmi játék nincs. Mindenesetre a Microsoft és az Intel kifejlesztett egy új eszközelérési szabványt, a DCI-t. (Display Control Interface) Ez nagyobb méretben, simábban játszik le digitális videót. Ezt már a Windows 3.x alatt is élvezhettük. Még ide tartozik, hogy a Microsoft az edigi CODEC-ek mellé az MPEG-t is beleépíti a Win95-be. A CODEC egy speciális szoftver, aminek az a feladata, hogy videót tömörítsen be és ki." Na igen. Ez szép is lett volna, csak éppen nem valósult meg. Ezen a CD-n nem igazán sikerült felfedezni mozgókép lejátszást segítő programmodulok nyomát.

"Egy másik Direct lehetőség a DirectSound API. Ez tulajdonképpen nem más, mint a jól ismert Miles audio driver-ek Win95 átírása. Ez elsősorban a játékfejlesztőknek lesz jó, mert már ismert a lejátszó. Természetesen a játékosoknak is



Játék 5

Sorolj fel három játékot, amelyek csak Windows 95 alatt futnak ?

A helyes megfejtések beküldői között Ms demo CD-ket és mouse pad-eket sorsolunk ki.

jó ez, hiszen már egy alaposan tesztelt szoftverrel állunk szemben." Ez szépen meg is valósult. A dolog úgy néz ki, hogy egy program megnyit egy vagy több másodlagos hangbuffert és beírja a hangot amit játszani szeretne. Majd elindít közülük néhányat, a DirectSound meg összekeveri és betölti az elsődleges hangbufferbe, ami ellátja a hangkártyát adattal. Az alkalmazások mégsem keverednek össze, mert egy DS eszközt csak egy program nyithat meg egyszerre. Természetesen egy program lekérdezheti egy hangkártya speciális effektjeit, és használhatja őket, (Már ha a DS ismeri ezeket) sőt, még az elsődleges buffer-be is írhat, noha ez ellenjavallt. Negatívumok? Egyáltalán nem lenne rossz, hogy nem kell annyit vesződni a hangkártyával. De valahogy a Win95 alatt még nincs egyetlen olyan játék sem, ami aláhúzná, hogy ez lenne az elsődleges játékplatform. Sok jó fejlesztő kijelentette, hogy csak Win95 alá fejleszt, azóta se láttunk semmit...

És végül, van még egy DirectInput nevű API, ami a digitális és analóg joystick-ok elérését tenné lehetővé. Sajnos erről részletesen nem tudok nyilatkozni. Bár itt is nyilvánvalónak tűnik, hogy az egyre több féle és egyre fejlettebb joystick-okkal is kezdenek meghajtó-problémák jelentkezni. Sajnálatos módon azonban joystick-ot is a két legnagyobb erőfor-rásigényű játéktípus - az akció és a szimulátor - szeret használni.

Összefoglalva: Az ígéretekből pont annyi valósult meg, hogy éppen ne legyen elég semmire. A létező lehetőségek nem elegendőek arra, hogy mindenki teljes erőbedobással Win95-re fejlesszen. Egy sebességigényes játék még mindig jobban jár, ha DOS alatt fut, mintha Win95 alatt. A többszemélyes játékot lehetővé tevő DirectPlay valahogy teljesen elsikkadt. Létezik ugyan, de nemigen tudok olyan programról, ami használná. Amire használható ez jelen pillanatban: olyan emberek is tudnak játékokat elindítani, akik eddig nem tudtak volna elsősorban életkor problémák miatt. Magyarul: egy kisgyerek is be tud tenni egy CD-t és bekapcsolni a gépet. Azonban amint egy idősebb emberkét is lekötő játékra kerül a sor, hamar kiderül, hogy még egyenlőre a DOS a nyerő. Ezen változtathatna a Direct3D, de az pont nem létezik. Szintén változtathatna - és úgy tűnik, hogy ez a trend - ha az emberek az égig bővítenék a hardverüket, és ezt felismerve minél több Win95 alatti jó játék keletkezne.

WT Pooh

OEM INFO

MICROSOFT® OEM INFO

Az alábiakban szeretnénk egy rövid - korántsem teljes - áttekintést adni a hazánkban Microsoft OEM termék értékesítésével foglalkozó cégekről, azok múltjáról, jelenéről és az OEM szemszögéből vizsgálva a hazai számítástechnikai piacon elfoglalt pozíciókról.

A Microsoft® magyarországi megjelenésével egyidőben kezdte el az OEM értékelési forma által szabott követelmények kidolgozását és a viszonteladói csatorna minél teljesebb körű kiépítését. Ez azt jelenti, hogy legrégebbi partnereinkkel való együttműködésünk nagyjából két és fél éves múltra tekint vissza. Ez nem jelent éppen történelmi távlatokat, de a számítástechnikai piac már-már zűrzavarosan változó világában ez olyan jelentős idő, mely bőven elég egy kifejezetten stabil háttérrel és megbízható partnerekkel működő értékesítési csatorna kiépitéséhez. Az alatt az idő alatt végigkísérhettünk nagy múltú - hazai és külföldi - cégek agonizálását a piacon és láttunk ismeretlen kis cégeket előugrani az ismeretlenség homályából a nagy kavalkád szinpadára.

Most úgy érezzük, hogy elérkezett a Microsoft® hazai OEM értékesítésben egy olyan pont, ahonnan érdemes visszatekinteni az elmúlt esztendőkre, hogy mi is történt és mik azok a tendenciák amelyek a jövőben meg fogják határozni az OEM fejlődésének irányait, lehetőségeit hazánkban.

A Microsoft® Magyarország 1994 novemberében határozta el, hogy az OEM értékesítési csatornával és annak vezetésével kizárólag ezzel a feladattal megbízott vezetőt nevez ki azzal a céllal, hogy adja meg a lendületet az OEMnek. Az akkor Microsoft® OEM licence szerződéssel rendelkező cégek közül csak öten rendelkeznek ma is ezekkel a "jogosítványokkal". Közülük az Albacomp tekinthet vissza a legnagyobb múltra, hiszen már 1993 július óta a Microsoft® szerződött OEM partnere. Az eltelt évek során az együttműködés egyre több termékre terjedt ki, mely kezdetben csak Dos-ra és Windows 3.1-re vonatkozott. Ma már az Albacomp által forgalmazott OEM termékek tekintélyes listát tesznek ki. Mivel a Windows 3.1 forgalmazása hazánkban is megszűnt '96 februárjában, így azt a Windows for Workgroups 3.11 helyettesíti a jövőben, emellett természetesen mint operációs rendszerre a Windows'95 jelenti a másik alternatívát. Alkalmazásként pedig a Works-öt tudják ajánlani ügyfeleink, akik a termék mindkét (for Windows 3.1 és for Windows'95) verziójából választhatnak. Az Albacomp Microsoft® Hardware termékeinek OEM forgalmazásában is élenjáró volt. Hiszen a Microsoft® két népszerű Hardware termékét a "kanyar egeret" és az ergonómikus billentyűzetet is elsőként licencelték le a hazai közvetlen OEM partnerek között. Mindezek után a következő lépcsőfok az együttműködés kiszélesítésében a stratégiai partnerség bejelentése volt ez év februárjában.

Az Elender, a Mikropo és a Rufusz voltak azok a cégek, akik '94 végén kezdték el tevékenységüket az OEM-ben. Ezen cégek fejlődése és az általuk kínált OEM szoftwerek köre is folyamatosan bővült, bár ez a fejlődés nen volt olyan látványos mint az Albacomp esetében, de ezen eredmények miatt számít ezen három cég az OEM értékesítési csatorna gerincébe. Időközben csatlakozott a sikertörténethez a Szintézis Kft., és később az Aspect valamint a Fefo, mely cégek elkötelezettsége a Microsoft® termékei iránt, valamint a jogtiszta szoftverek használatába vetett hit teszik őket a vásárlók számára a legmegbízhatóbb partnereinké. A sorban ezután következett a Sowah, melynek egyik fő bástyája a szomszédos Romániában található, így rengeteg számítógép jut el Romániába jogtiszta magyar operációs rendszerrel, DOS-szal, illetve Windows for Workgrups-szal. Eddig elért eredményeik az egyik legnagyobb magyar partnerré emelte őket. A folyamatos forgalom növekedésben fontos szerep jutott annak, hogy a Műszertechnika is aláírta a Microsoft® OEM licence szerződést. Szóljunk most arról a cégről, - igaz, hogy mint disztribútor - az OEM szoftverforgalom felét biztosítja. A Sved Kft., amely kezdetben egy külvárosi ház alagsorában kezdte meg a működését, ám az ütemes forgalomnövekedés miatt egy tágasabb helyre helyezték át a főhadiszállásukat, amely mostanra már szűkösnek számít. Mindezt és a piac igényeit figyelembe véve szükségszerűvé vált a második OEM disztibútor bevezetése a piacra. A kiírt pályázaton résztvett cégek közül is a HRP Hungary és az RT Trading kapta meg a lehetőséget a disztibútori feladatok elllátására létrehozandó cég megalapítására. Mára nekik is sikerült stabilizálódniuk a piacon és egyre markánsabb jelenlétükkel mára a Sved Kft.-vel összemérhető forgalmat bonyolítanak.

Meg kell említeni, hogy az OEM értékesítési forma a legalapvetőbb operációs rendszerek, azaz a Dos-nak kedvez a legjobban, így a forgalom jelentős, de egyre csökkenő hányadát még ma is ez a termék teszi ki. A csökkenés oka pedig egyértelműen a Windows'95, mely szépen lassan kiszorította a kisöcsit a számítógépek winchestereiből. Felmérések szerint az otthoni felhasználók, akik rendelkeznek megfelelő kapacitású (a napjainkban értékesített PC-k döntő többsége már jóval meghaladja ezt a szintet) géppel, mind a Windows'95-öt használják. Ki ezért, ki azért, de a felhasználók egyértelműen döntöttek.

Mindamellett az OEM-ben kiegészítő termékeknek számító Home termékeket tartalmazó Home-basket nevezetű csomagok készletét is folyamatosan apasztják a végfelhasználók. Ami mastanában számít újdonságnak az OEM háza táján, az a Windows NT Server, amely ma már kapható azoknál a cégeknél, akik eleget tudnak tenni az ezen termékre vonatkozó értékesítési szabályoknak.

Microsoft® Magyarország

267-4636
(2-MS-INFO)



World Wide Web

Nos, erről nem fogok sokat szólni. Minek is? Annyira egyszerű a használata, hogy nincs miről írni. Ez nemcsak az említett hipermédia szolgáltatás, hanem az összes szolgáltatás egységes elérési módja is. Egy WWW cím a következőképpen néz ki:

mód://host.domain[:port]/path/filename

Egy ilyen szörnyszülöttet hívunk URL-nek. (Uniform Resource Locator) A legfontosabb módok a következők lehetnek:

ftp v. file: Egy file a lokális rendszeren vagy egy anonymous FTP szerveren
gopher: Egy gopher server valamelyik file-ja
news: Egy USENET newsgroup, itt a host általában egy NNTP server
telnet: Egy telnet paranccsal elérhető szolgáltatás
http: Egy WWW szerver dokumentuma

A port általában üresen marad - viszonylag ritka az a szolgáltatás amihez port kell, leggyakrabban a telnet-nél fordul elő. Az URL-ekről többet a **http://www.w3.org/hypertext/WWW/Addressing/Addressing.html** címen tudhatunk meg.

Megemlítek néhány, már unalomig ismert keresőt és katalógust. Érdemes tisztázni a kettő közötti különbséget: a katalógusban témák szerint vannak tárolva az oldalak, és rövid leírásuk. Az ezekben való keresés tehát nem az egész mindenséget, csak ezeket a rövid összefoglalókat nézi át. A keresőprogramok viszont a teljes tartalomban keresnek. Általában egy keresést célszerűbb a katalógusnál kezdeni. A legjobb ilyen a **http://www.yahoo.com**. A keresők közöt a **http://www.lycos.com** és a **http://altavista.digital.com** a legjobbak. Az Altavista anyaga már-már legendásan nagy, viszont valamiképpen bizonytalanabb az eredmény használhatósága. A Lycos képes nagyjából hasznossági sorrendben kiadni az eredményeket. Az ftp keresésekhez két tanácsot tudok adni. Az egyik az, hogy nézzünk be az **ftp.cdrom.com**-ra. Ott szinte minden van. A másik pedig a **http://ftpsearch.unit.no/ftpsearch**.

Ennél többet a WWW-ről majd a CD-n találhattok. Ott megtaláljátok az eddigi Internet cikkeket is, és Web katalógust is találtok majd.

Mielőtt a HTML programozásba kezdenénk, még egy izgalmas lehetőséget ismertetnék: a telefont. Elsőre ez furcsán hangzik, hiszen az Internethez éppen telefonvonalon át jutunk, tehát nem spórolnánk semmit. Viszont azzal igen, hogy pl. New York-ba is helyi hívás árán telefonálhatunk. (Plusz az Internet szolgáltatás díja.) A technika elég egyszerű: Amit belebeszélünk egy mikrofonba, azt ledigizi egy program és átpréseli a hálózaton. Préselés - egy normális 14.4-es modem max. 1800 byte-t képes átküldeni másodpercenként, a telefonminőségű beszédhez kb. 7000-8000 kellene. Ezért valamilyen jó hangtömörítő eljárással betömörítik a hangot átküldés előtt. Sajnos nem lesz ugyanolyan tiszta, mint egy jó telefonvonalon - de hasonlítsuk csak össze ennek költségeit mondjuk egy amerikai telefonbeszélgetéssel... Viszont egy 28.8-as modemen már ez a probléma is nagyjából megszűnik. Szükségünk lesz mindehez SLIP v. PPP elérésre. Mit jelent ez? A SLIP vagy a PPP az Internet-re kapcsol minket soros vonalon, vagyis modemen keresztül. Ilyenkor a szolgáltató "csak" a tényleges Internet elérést, és a leveleink fogadását látja el. (Ez utóbbihoz 24 órán be kéne lennünk csatlakozva, és ez telefonvonalon át igen-igen drága lenne) A PPP egy picit modernebb, mint a SLIP. Szóval ha van egy ilyen PPP (SLIP) elérésünk, az lehetővé teszi, hogy Windows, OS/2, X-Windows, Macintosh alól elérjük a Hálózatot olyan programokkal, amik nekünk tetszenek. Így tekinthetjük meg a Webet grafikusan, erre másképpen modemen keresztül nincs lehetőség. Ma már nagyjából csak ilyen elérést árulnak.

Ha telefonálni akarunk, akkor is több program közül válogathatunk, csak arra vigyázzunk, hogy ezek még nem mindig szabványosak, így van olyan eset, hogy csak akkor tudunk dumálni, ha a másik oldal is ugyanazt a programot használja. Két szabvány van elterjedőben: a GSM (**http://www.cs.tu-berlin.de/~jutta/toast.html**) és az RTP (**http://www.fokus.gmd.de:80/step/employees/hgs/rtp/faq.html**).

Másfelől szükségünk lehet egy olyan hangkártyára, ami egyszerre tud D/A és A/D átalakítást végezni. E nélkül problémákba ütközhet a folyamatos beszéd - előfordulhat, hogy CB-rádió szerű élményünk lesz: egyszerre csak az egyikünk tud beszélni. Mivel pl. a Gravis Ultrasound képes egyszerre ki-be digizni, így ez nem gond. A különböző programok közül itt most csak a Windows alá írtakat ismertetném - a többit a **ftp://rtfm.mit.edu:/pub/usenet/news.answers/internet-services/voice-faq** FAQ-ban nézzük meg. Windows alatti - ez általában azt jelenti, hogy olyan gép kell, amin a Windows valami emberi tempóban fut. Ez legalább 486 DX 33 Mhz, 4-8MB RAM. Nem szólva arról, hogy a tömörítés, különösen a folyamatos beszéd folyamatos tömörítése is proci időt vesz el, tehát még egy Pentium sem árthat meg. (5x86 is jó - de még mennyire, hogy az!)

A **http://www.fourmilab.ch/netfone/windows/speak_freely.html** címen találhatjuk a Speak Freely-t. Ez talán a legjobb telefonprogram ebben a pillanatban (**Kunci: Miért, öt perc múlva már nem lesz az?**). Először is, ingyen van, sőt a forrás is hozzáférhető. Másodszor is, kiváló hangminőséget kapunk már egy jobb 486-ossal (meg 28.8-as modemmel) a GSM tömörítés használatával. Úgy tűnik sajnos, hogy nem egészen szabványos a tömörítése, így legfeljebb a Speak Freely for Unix-xal kompatibilis.

A következő említésre méltó szoftver a CU-Seeme. Ez nemcsak normál, hanem videótelefon is, ennek megfelelően 28.8-as kapcsolatot megköveteli.
A **http://cu-seeme.cornell.edu/** címen lelhetjük fel. Az audió rész mindenféle más szoftverrel kompatibilis, és még konferenciabeszélgetésekre is jól használható.

Az Internet Phone talán a legismertebb alkalmazás. Hátránya, hogy IRC felett fut, ami szegény IRC leterheltségét és lassúságát tekintve nem egy pozitív ötlet. Viszont így gyorsan és egyszerűen találhatunk beszélgetőpartnereket.
A **http://www.vocaltec.com/** címen van a cég. Semmilyen más szoftverrel nem kompatibilis. Viszont lehet normál telefont is hívni - bár ez még eléggé kísérleti stádiumban van.
A ***majordomo@pulver.com*** címen hagyjunk egy levelet, subscribe *free-world-dialup@pulver.com* tartalommal. Ebben a kísérletben a legszebb az ára - ingyen van! Maga a szoftver sajnos nem, az ingyenesen letölthető verzióval csak egy percet lehet beszélni, utána bont. A regisztrálás $99.

A Digiphone sajnos kimarad, mert drága és silány. Említésre méltó viszont a Cyberphone. Egyrész ingyenes ebben a pillanatban, másrész kiváló hangminőséggel örvendezteti meg azt, aki a **http://magenta.com/cyberphone/** oldalról letölti. Még egy OS/2-es programot említenék: A **http://cjb.ico.net/~dan/voicechat.html** oldalon van a Voicechat/2. Ugyan már nem upgrade-elik, de attól még ingyenes és jól használható. A Linux felhasználóknak ajánlanám a **ftp://sunsite.unc.edu/pub/Linux/apps/sound/talk/** fellelhető Mtalk programot. (Ajánlott inkább a sunsite mirrorokról letölteni!) Eléggé teszt még, viszont csak elképesztően alacsony sávszélességet használ. Forráskód is van. Ugyanebben a könyvtárban egyébként még egy Ztalk nevű programot is találunk.

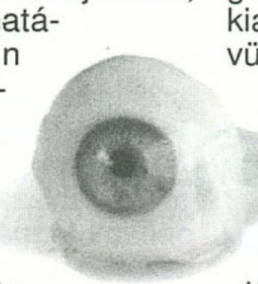
Az egész téma alapoldala: **http://rpcp.mit.edu/~asears/main.html**

WT Pooh

HARDVERGŐDÉS

SimulEyes VR

Az ECTS-en nagy érdeklődéssel vettem kezembe, majd fejemre a normális napszemüveghez hasonlító szerkezetet a **StereoGraphics** standján. A szemüvegről lelógó kábel egy kis dobozkához vezetett, ami az asztalon levő számítógéppel volt kapcsolatban. A monitoron a *Descent* demoja ment. A szemüveggel ránéztem a képre, és majdnem elájultam, annyira jó 3D-s hatása volt. Rögtön megkértük a kiállítókat, hogy küldjenek egyet tesztelésre. Egy hónappal később meg is érkezett a szemüveg. Az egyhetes vámolási procedúra után megkezdődhetett a teszt...



A hagyományos virtual reality eszközökkel (mint pl. a VFX-1 sisak) ellentétben a **SimulEyes VR** nem két kis képernyőt helyez a felhasználó szemei elé, hanem két átlátszó LCD-kijelzőt, melyeket felváltva elsötétít. Ezáltal a kép felbontása nincs korlátozva a kis képernyők képességeire (melyek 320*200 képpont körüli minőséget nyújtanak), hanem akár 1024*768-as felbontásban is nézhetjük monitorunkat. (Elképzelhető na-



gyobb felbontás is, de a dokumentáció erre nem utal.) Az árban is jelentős különbség van. Míg egy VR sisak 150 ezer Ft körül kapható, a **SimulEyes VR** ára 180 dollár (kb. 30 ezer Ft). A szemüveg (csakúgy mint a többi hasonló eszköz) azt használja ki a 3D hatás eléréséhez, hogy az ember két szeme kicsit különböző szögből lát rá a tárgyakra. A monitoron gyorsan váltakozva jelenik meg az egyes szemeknek szükséges információ, a szemüvegben levő folyadékkristály-kijelző pedig min-dig azt a szemet takarja el, amelyikkel éppen nem kell látnunk. Az eredmény: gyönyörű 3 dimenziósnak látszó kép.

A **SimulEyes** szemüveg egy tetszetős trapéz alapú hasáb alakú dobozba van csomagolva, melyben műanyagból levő praktikus kis dobozka van. Ennek egyik fele a szemüveget rejti, a másikban pedig egy kis doboz, egy kábel, a dokumentáció, valamint a *Descent: Destination Saturn* shareware változata található. A szemüveget tartó rész ráadásul úgy lett kialakítva, hogy használaton kívül is tárolhajuk benne a szemüveget, a kábel elvezetésére külön lyuk lett kialakítva.

Miután mindent kiszedtünk a csomagból, először is rá kell kötni a kábel végén található csatlakozót a monitorkábelre, a kábel vége és a videokártya közé. Ennek a drótnak a másik végét a szemüveg mellett található kis dobozhoz kell csatlakoztani (ez a szerkezet fogja az áramot adni a szemüvegnek - ennek érdekében négy darab ceruzaelemet kell beletenni - valamint ez továbbítja a monitor képmegjelenítési frekvenciáját is). Egyszerre maximum négy szemüveg kapcsolható rá egy ilyen dobozra, így akár többen is bámulhatjuk egyszerre a képernyőt. Ezután következik a software installálása, ami annyiból áll, hogy a *Descent* CD-t behelyezve elindítjuk a főkönyvtárban található install.exe file-t. A játék futtatásához a stereo.bat file-t kell futtatni. Ez meghívja az LCDBIOS driver-t, mely a szemüveg vezérléséhez szükséges. Az intro, majd a főmenü után kezdődhet a repülés. Az LCD kijelzők villogása akkor indul meg, amikor a 3D-s környezetbe kerülünk. Egy kis hibája azért van a programnak: amikor valamilyen menübe lépünk játék közben (vagy egyszerűen Escape-et nyomunk), kb. egy másodpercre elsötétül a bal oldali üveg. A programban át lehet állítani a 3D-s kép paramétereit. Ezek módosításával sok szemfájástól kímélhetjük meg magunkat.



Ugyanis ha túl messze van egymástól a két képrészlet, akkor a szemünknek állandóan annak megfelelően kell állnia, ami nem feltétlenül a normális esetnek megfelelő helyzet. A *Descent II*-ben az ALT és az F9 ill. F10 lenyomásával az Interaxial Separation értékét állíthatjuk (ez felel meg szerintem a két kép távolságának), az ALT+F11/F12 használatával pedig a Stereo Balance-t módosíthatjuk. Az ALT+F5 segítségével a kezdeti értékekre állíthatjuk vissza a programot. A *Descent I*-ben a következő billentyűk vannak:
SHIFT+F3/F4 - Interaxial Separation, SHIFT+F1
F2 - Stereo Balance, SHIFT+F5 Stereoscopic parameters reset)

A **StereoGraphics** cég WWW HomePage-én (vagy magyarul Ottlapján) található táblázatban számos program neve szerepel, elég sok cég tervezi a **SimulEyes** támogatását, többek között az Interplay és a NovaLogic.

Már megjelent játékok, amelyekkel már használható a **SimulEyes**:

Descent: Destination Saturn (15 pályás shareware, Interplay), ez jár a szemüveghez.
Wolfenstein 3D (9 pályás shareware, Apogee)
VR Slingshot (Ennek a shareware verzióját is mellékelik a dobozban, de nagyon gyenge program)
Descent I és *Descent II* teljes verziók. Az utóbbihoz tanácsos beszerezni újabb verziójú LCDBIOS driver-t, mert azzal jobban megy)
In Pursuit of Greed - shareware és teljes verió (SoftDisk Publishing)

A közeljövőben megjelenő játékok:

Descent 2: Destination Quartzon (3 pálya) (Interplay)
Slipstream 5000 (Gremlin/ Interplay)
Whiplash - speciális két pályás verzió, valamint a teljes verzió is. (Interplay)
Storm Fighter I(Maddox Games)
Madspace (Maddox Games)
Confidential (Interplay)
Birthright (SoftDisk Publishing)
Test Drive (Accolade)

A NovaLogic három játékot készít, várhatóan ősszel jelennek meg:

F-22 Lightning II



Comanche 3
Armored Fist 2 - M1A2 Abrams

Fejlesztenek még egy World Wide Web browser-t is Windows 95-höz.

Látható, hogy a legtöbb **SimulEyes VR**-t kezelő programot az Interplay készíti, de valószínűleg egyre több cég fogja támogatni ezt a szemüveget.

A cég WWW szerverén elérhető még egy csomó hasznos anyag a szemüveghez: programozói dokumentációk, mintaprogramok, valamint DOS és Windows alá történő fejlesztéshez szükséges (pl. C nyelvű programozásnál használható) könyvtárak, a DOS-os verzió használatához 32 bites DOS-extender szükséges.

Végül megemlíteném még a **StereoGraphics** cég másik 3D termékét, a **CrystalEyes**-t. Ez egy valamivel drágább eszköz (500-600 dollár, típustól függően), de sokkal jobb minőségű képet ad. A két LCD kijelző 120-szor sötétül el másodpercenként. Ezt már nem játékokhoz fejlesztették, hanem komolyabb alkalmazásokhoz, mint például a 3D-s CAD tervezés vagy molekulamodellezés. Az újabb munkaállomásokon (pl. *Silicon Graphics*) már található csatlakozó a CrystalEyes szemüvegnek is.

Akit további részletek is érdekelnek a fantasztikus szemüvegről, az nézzen be a **StereoGraphics** WWW oldalára a **http://www.stereographics.com** címen.

Dino

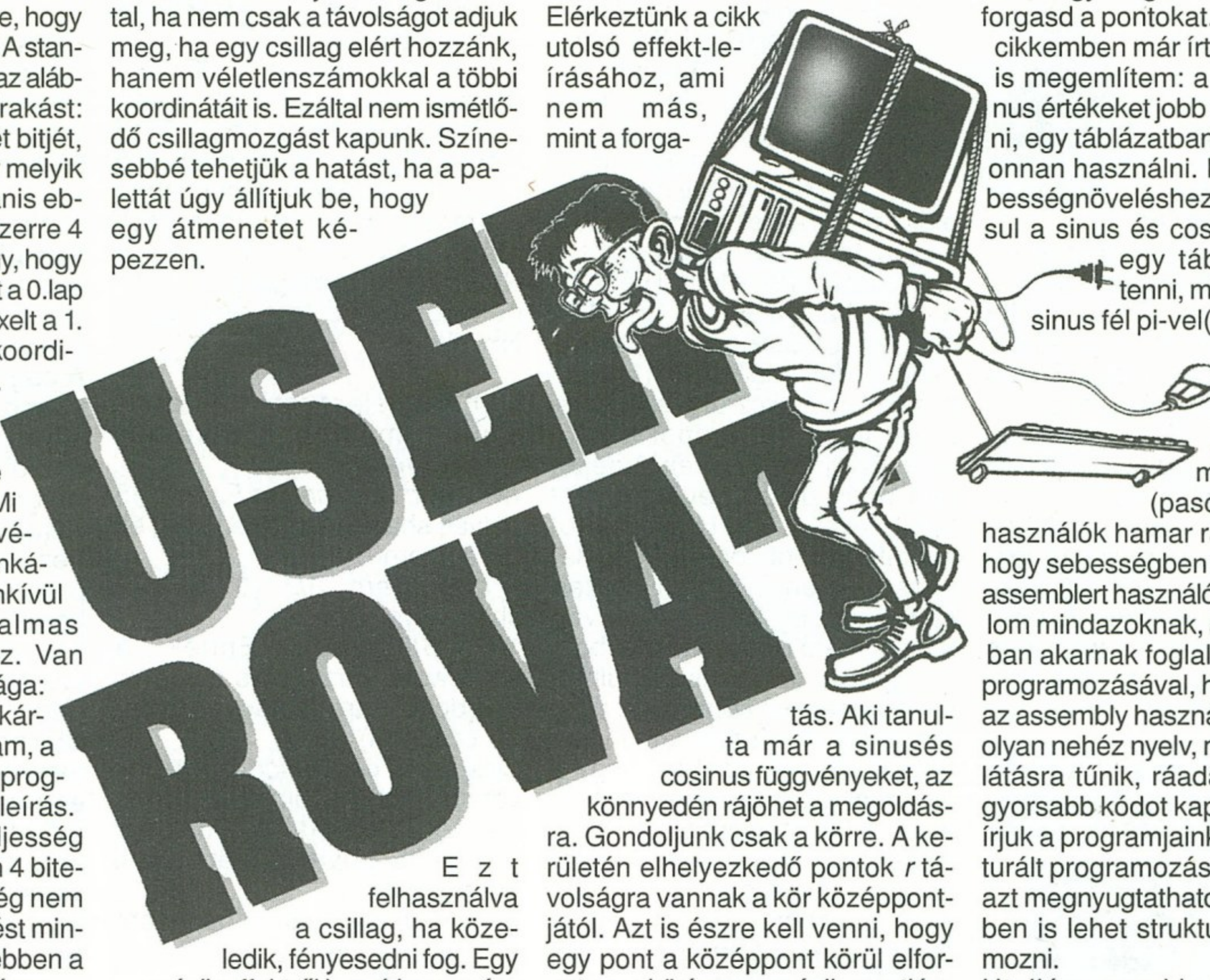
Programozási tippek és trükkök

Hello mindenkinek! Ma végre rátérünk az X-mód boncolgatására, bár a programozása a következő cikkben lesz benne. Mi is az X-mód? Egy külföldi cikkben az olvastam, hogyha 10 kódernek feltennénk ezt a kérdést, minimum 5 mást mondana. Van, aki azt állítja, hogy a 320x200x256-os üzemmód az X-mód (nem a standard, 13h-val hívható szimpla képernyő-beállítás, hanem ennek egy fajtája), van aki a 320x240x256-os módra szavaz. Én azon a véleményen vagyok, hogy ezt elég nehéz megállapítani, így arra gondoltam, hogy az X-mód nem más, mint a Chain 4-es módként is emlegetett képernyőmód. Ugyanis ez az a dolog, amiben a felsorolt módok megegyeznek. A Chain 4 módnak az a lényege, hogy a képernyőt lapokban kezeli. A standard 13h felbontásnál a VGA az alábbi módon végzi a pixel kirakást: megnézi az offset utolsó két bitjét, és így határozza meg, hogy melyik lapra kerüljön a pixel. Ugyanis ebben a módban a VGA egyszerre 4 lapot használ, méghozzá úgy, hogy az (1,1) pozícióban levő pixelt a 0.lap első bytejára teszi, a (2,1) pixelt a 1. lap első bytejára, az (5,1) koordinátájú pixelt pedig újra a 0. lapra teszi, de most a 2. bytera. Ezt viszont ki lehet kapcsolni, és így 4x64 Kbyte videó-memóriához jutunk. Mi ennek a lényege? Ha mi végezzük el a VGA kártya munkáját, gyorsul a grafika, azonkívül az X-mód kiválóan alkalmas scrollozások készítéséhez. Van még egy jelentős tulajdonsága: az összes VGA és SVGA kártyával kompatibilis. Mint írtam, a következő számban lesz a programozásával kapcsolatos leírás. Egy kis megjegyzés a teljesség kedvéért: nem elég a Chain 4 biteket átállítani, ez ugyanis még nem biztosítja a hibátlan működést minden gépen. De erről is bővebben a következő cikkben lesz szó.

A mai egyik effekt a Star, azaz a csillag effekt lesz. Ezt előszeretettel használja mindenki a kezdő kóderektől kezdve a profikig, mivel egyszerűsége miatt nagyon sok más effekt mögé be lehet rakni. Ki ne látott volna olyan demót, amiben csillagok jöttek felénk, és mi repültünk a végtelen űr felé, vagy gondoljunk csak a nagy sikerű Star Wars (Csillagok háborúja) filmre. Azt hiszem, ezekután mindenki tisztában van azzal, hogy most miről lesz szó. A megvalósításához nem árt ismerni az előző cikk tartalmát. Ott szó volt a 3. dimenziós ábrázolásról. Ezt fogjuk felhasználni ahhoz, hogy megírjuk ezt a kis programot. Mi az algoritmusa? Erre kissé nehéz válaszolni, mivel többféle megoldása létezik, de a legegyszerűbb így néz ki:

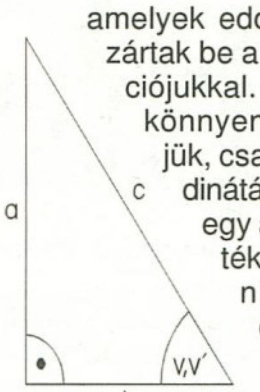
```
Feltöltés
Ciklus amíg nincs lenyom-
va billentyű
Ciklus i=1-től N-ig
stars[i,3]:=stars[i,3]-1
Ha stars[i,3]=0 akkor
stars[i,3]:=100
Ciklus vége
Kirajzol
Ciklus vége
```

Első látásra tényleg nem tűnik nehéznek, mivel nem is az. Egyszerűen csökkentjük a csillagok Z koordinátáját, ami a stars tömb 3. eleme. Ha ez nulla, azaz elért hozzánk, akkor kezdje elölről a repülést. Az N a csillagok számát jelöli, az új érték (100) pedig nem más, mint a tőlünk levő távolsága, ahonnan újrakezdi a mozgást. Kicsit érdekesebbé tehetjük a dolgot azáltal, ha nem csak a távolságot adjuk meg, ha egy csillag elért hozzánk, hanem véletlenszámokkal a többi koordinátáit is. Ezáltal nem ismétlődő csillagmozgást kapunk. Színesebbé tehetjük a hatást, ha a palettát úgy állítjuk be, hogy egy átmenetet képezzen.



Ezt felhasználva a csillag, ha közeledik, fényesedni fog. Egy másik effektről is szó lesz, mégpedig arról, hogyan lehet megvalósítani egy olyan szövegmozgást, mint amilyet a már említett Star Wars film elején láthatunk. A távolból felénk haladó szöveg, vagy ennek ellentéte ugyancsak szép hatást kelt. A megvalósítás se nevezhető nehéznek, csupán egy kis logika kell hozzá. A bittérképet, amit mozgatni szeretnénk az előbbiek szerint, egyszerűen el kell forgatni 90 fokkal az Y tengelyre merőlegesen. Mintha bedöntenénk előre. Ez egy kicsit bonyolultnak hangzik, pedig nem az. Összesen annyi a dolgunk, hogy a kép alulról számított első sorának a Z koordinátája 1 legyen, a 2. sorának a Z koordinátája 2, és így tovább az utolsó sorig. A Z koordinátán a tőlünk levő távolságot kell érteni. Ezekután már csak egy síkba kell hozni a sorokat, amelyek eddig 45 fokot zártak be a végső pozíciójukkal. Ezt is elég könnyen megtehetjük, csak az Y koordinátákat kell átírni egy általános értékre. Mostmár nincs más dolgunk, mint a mozgatáshoz a Z koordináta értékét növelni vagy csökkenteni. Ha alkalmazzuk az előző effektnél leírt paletta trükköt, érdekes eredményt kaphatunk. Azt hiszem, innentől kezdve tietek a pálya, próbáljátok megvalósítani a saját ötleteiteket az algoritmussal kapcsolatban. Csak így tanulhattok meg igazán programozni.

Elérkeztünk a cikk utolsó effekt-leírásához, ami nem más, mint a forgatás. Aki tanulta már a sinusés cosinus függvényeket, az könnyedén rájöhet a megoldásra. Gondoljunk csak a körre. A kerületén elhelyezkedő pontok *r* távolságra vannak a kör középpontjától. Azt is észre kell venni, hogy egy pont a középpont körül elforgatva a körív egy másik pontjára esik. Ezt az összefüggést használhatjuk ki. Vegyünk egy derékszögű háromszöget:



A *P* pontot akarjuk elforgatni az *O* pont körül. Az elfogatott pont adatai közül ismerjük az X tengellyel bezárt szögét (most *v'*-vel jelölve), illetve még azt tudjuk, hogy az eredeti és az elforgatott pont *O* ponttól való távolsága megegyezik. Az *a* oldalt felírhatjuk a sinus függvény alkalmazásával:

*a=sin(v)*c*

A b oldal felírása csak egy kicsit különbözik az a oldalétól:

*b=cos(v)*c*

A *v* az eredeti pont X tengellyel bezárt szögét adja meg az *O* ponthoz viszonyítva. Figyelembe kell venni azt is, hogy a megadott szöget át kell váltani radiánba, amit így tehetünk meg:

*rad:=theta *pi / 180*

Mostmár nincs más hátra, mint a leírt összefüggésekben megváltoztatni a szöget, majd kiszámolni az új koordinátákat. Tehát a *P* pont v-vel való elforgatása:

*P(a,b)=P'(sin(rad(v))*c,cos(rad(v))*c)*

Azt hiszem, viszonylag érthetőre sikerült. Aki nem értett meg valamit, esetleg még nem tanult a szögfüggvényekről, az ne aggódjon, minden valószínűség szerint lesz benne része, csak nem biztos, hogy akkor is tetszeni fog.

Még adok pár ötletet a leírt effektekhez. Ha a csillagokat forgatod a Z tengely körül, miközben közelednek feléd, egy spirált kapsz eredményül. Csak arra kell ügyelned, hogy megfelelő időközönként forgasd a pontokat. Igaz, az előző cikkemben már írtam, de azért itt is megemlítem: a sinus és cosinus értékeket jobb előre kiszámolni, egy táblázatban eltárolni, majd onnan használni. Ez jelentős sebességnöveléshez vezet. Ráadásul a sinus és cosinus értékeket egy táblázatba lehet tenni, mivel a cosinus a sinus fél pi-vel(90 fok) való eltolása. Lehet az effekteket egymással is ötvözni, de a magas szintű (pascal, C) nyelvet használók hamar rá fognak jönni, hogy sebességben elmaradnak az assemblert használóktól. Ezért ajánlom mindazoknak, akik komolyabban akarnak foglalkozni a grafika programozásával, hogy térjenek át az assembly használatára. Ez nem olyan nehéz nyelv, mint ahogy első látásra tűnik, ráadásul kisebb és gyorsabb kódot kapunk, ha ebben írjuk a programjainkat. Aki a strukturált programozás miatt aggódik, azt megnyugtathatom, assemblerben is lehet strukturáltan programozni.

Utoljára egy kis tipp a gépek bootolásának gyorsításához: amikor az MS-DOS elindul, a Starting MS-DOS felirat megjelenése után vár kb. 2 másodpercet. Miért? Azt nem tudom, azt viszont igen, hogy hogyan lehet ezt kikapcsolni. A CONFIG.SYS elejére be kell írni az alábbi sort:

SWITCHES=/F

Ez kikapcsolja a várakozást.

Akit érdekel ez a téma, az használja az MS-DOS-hoz adott help nevű programot. Megéri! Mára ennyit. A következő számban már nagyban az X-móddal fogunk foglalkozni, full assemblyben.

Addig is bye:

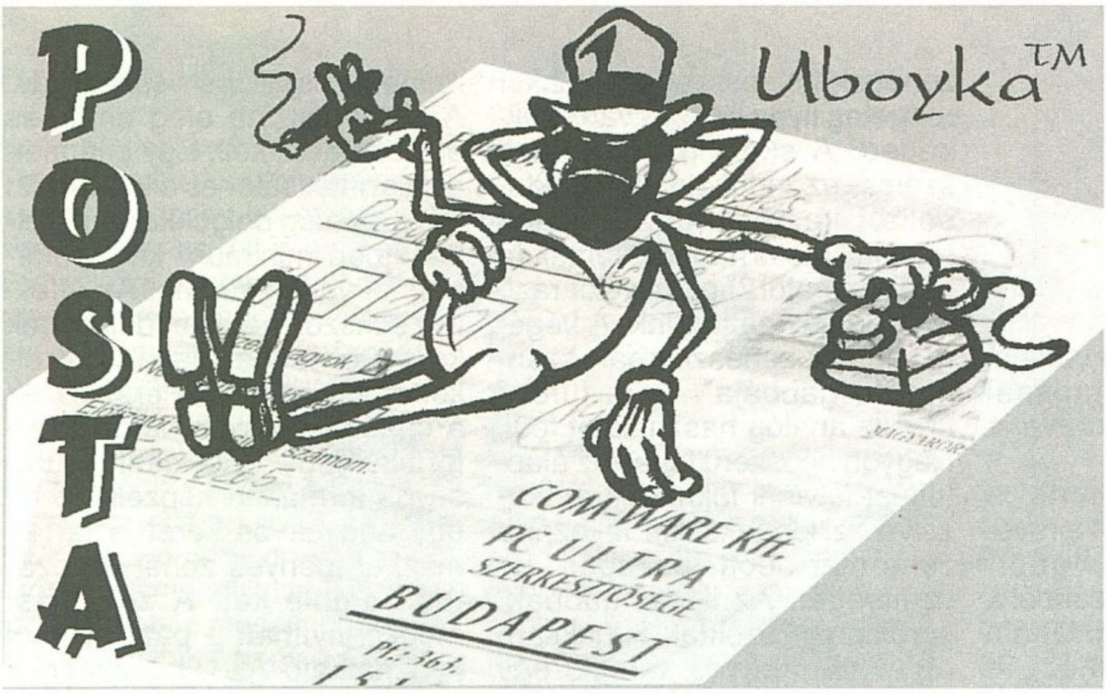
Fec / Orion Design

DECIBEL

Hogyan legyünk raverek?

Köszöntök minden kedves PC nyüstölő zenészfajzatot, aki tudását és tapasztalatait a Decibel rovaton keresztül kívánja gyarapítani. Mint "zenész" legszívesebben a Future Crew zenekészítő programját, a Scream Tracker 3-at részesítem előnyben, bár ez a progi lassan már eléggé "elavultnak" számít, hiszen a Fasttracker 2 több szempontból is "kenterbe veri". Maradok hű magamhoz tehát, és elsőre az ST3-on bemutatok egy kis "rave"-ülést.
Szerintetek mi kell egy hatásos rave muzak elkészítéséhez? Először, az alap a "lábdob", ami egy hatásosabb kompozíciónál csak később kerül be. Fontos szempont a dob "brutalitása", mélysége, amit a sample kiválasztásánál figyelembe kell venni, bár mostanában elég sok, tipikus "réves" lábdob szerezhető be.A második fontos elem a lábcin. Ezeket érdemes variálni is egymással, vagy tapssal (clap sample-ek), fokozva a zene feszültségét.
Harmadik alapanyagunk a basszus.Természetesen a rave, acid és house csak "gépi" basszust ismer. Basszusokból a loopolt változatokat ajánlanám az egyszerűbb zenékhez, itt patternenként lehet végighúzni egy-egy alaphangot. Negyedik anyag a "kotyvalék" elkészítéséhez a szintetizátor. Több változatot ajánlhatok, először is a normál vonósokat idéző strings kombinációkat, ezek "háttérként" ideálisak, talán a legjobb a loop bassokkal együtt kezelni ezeket. A másik a szerény személyem által "barbár szintinek" elnevezett sample-család. Itt aztán minden megtalálható, ami szem-száj ingere, aki reve-re akar "szakosodni" annak kötelező egy "rahedli" lead synth-et beszereznie. Az utolsó elemek az "effekt" fedőnév alatt futnak, általános szerepük a zene szinesítése és feldobása. Ha egy elég egyszerű alapra épülő zenét akarsz összehozni, akkor rengeteg ilyen hangra van szükséged. A skála hál' istennek széles, az indusztriális effektusoktól kezdve (gyári gépek hangjai, motorhangok, fémek (a la' Terminator2) a női velőt rázó sikolyig válogathatunk. A végére maradt zenészkórban szenvedők "gabbája". Ez a furcsa név az analóg használatot fedi. Nagyon népszerű fogás az alaptónust felvinni fokról-fokra, borzolva az idegeket és fokozni a zene már adott "pattogós" feszültségét. Az ilyen "gabbák" sorozatban szoktak felbukkanni, minden egyes sample egy fokozatot takar. Általában. Egy ilyen sorozatot beszerezve és kombinálva egy kellemes hangszínhez jutunk, ami karakteresebbé teheti a zenét. No de lássuk a rave fontosabb paramétereit az ST3-on belül. Miután F3-al megnéztük a sample-ket és Enter-rel kiválasztottuk a fentiek alapján, váltsunk F1-gyel a következő menüponthoz. Állítsuk a sebességet 4-re, a tempo maradhat 7d-n. Ez egy "révült" száguldást eredményez, de az "acid"-ban utazók lelassíthatnak 6-ra 5-os tempóval. A lábdobot 4 egységenként helyezzük el, ez az alaptaktust fogja adni, két csatornában érdemes használni, ha ki akarjuk emelni vezető szerepét. Külön csatornában mehet a csin-taps összeállítás. A bass-nak, ha elég erőteljes egy csatorna kell. Egy channeles a szintetizátor és a lead synth is. Az analóg dolgokkal ezzel ellentétben minimum két csatornán jól variálgatnunk. Az effektek sokszor nem rendelkeznek kellő erősséggel, néha ide is elkel a több csatorna.Persze ezek a channel-igények nem azt jelentik, hogy rave csak multisávos formában képzelhető el, egy négysávos keret is tartalmazhat igényes zenét változatos sample-kel. A zeneírást megkönnyítheti a patterneknél használható Alt-L kombináció, ezzel az egész csatorna kijelölhető, a másolás Alt-P-vel történik. Egyes részeket az Alt-B (kezdés) és Alt-E (vége) használatával jelölhetünk ki. Mindkét itt felsorolt művelet után az Alt-C-t kell nyomnunk (kivágás), enélkül nem lehet másolgatni. Egyébként a program menüje, ha elakadnátok, minden esetben segítségetekre lesz. Ennyi talán elég is a rave zene és a ST3 "szépségeiről", remélem a rizsázás mellett sikerült egy-két hasznosítható tanácsot közzétenni. Ha van valami kérdésetek, észrevételeteket a rovattal kapcsolatban, írjatok a szerkesztőség címére.Sziasztok!

NightBladE / ORION DESIGN



Üdv néktek, mindenféle népek! Mivel a nyárnak immáron utolsó harmadát fogyasztjuk eszeveszett tempóban, (ráadásul úgy tűnik, egyre gyorsabban fogy) meggondolandó, mire használjuk fel ezen értékes napokat... Persze akadnak olyan egyedek, kik az effélén már túlvannak, beszerezték az ez évre kiszabott élménymennyiséget és éppen ezeket ecsetelik ismerőseiknek, némi körítéssel... Egyvalami biztos... bárhol vagytok is, jelen pillanatban PCU-t olvastok. Zseniális vagyok, nem? De:) Ja, majdnem elfelejtettem, köszönöm kedves érdeklődéseteket az egészségi állapotom felől, remekül vagyok, már az előző levélköteget is kihevertem (1.5m magasról - a kisebbik szekrényem tetejéről - esett a lábamra a levélnehezékként alkalmazott 1Gb-os Fujitsu vinyó. Annak persze semmi baja, hiszen puhán landolt :(A nyáron egyébként elég sok helyen megfordultam, kiemelném közülük a sarki vegyeskereskedést és fővárosunk más nevezetességeit. Ebből már rájöhettetek arra, hogy a nyaralás számomra még hátra van, de ne féljetek, nem marad el... a következő havi posta sem, hiszen legalább a levélbontogatás idejére árnyékba vonulhatok. Nem is tudom, mintha valami hiányérzet gyötörne... Na igen. A levelek. Az ősz ugyan várat még magára, de szerencsére akad söprögetni való. E havi első választottam egy kb. 2 méter hosszúságú, enyhén fakó, 9 tűs vinnyogóval draft-ban kinyomott alkotás:

Yikessss!!!!
(Az meg ki a búbánat?! -Uboyka) Itt *Sztojanov Péter* (RULEZ), a legnagyobb cracker!!! Van néhány gondolatom, **(Nem baj, majd elmúlik...-Uboyka)** s gondoltam, küldök nektek egy kis szaftos levelet (több részből fog állni!!)

Level 1

Olvastam az áprilisi számot, és majd az ablakon ugrottam ki "Egy érző szívű olvasó" c. cikk olvasása közben... **(Pedig ezzel sokmindentől kímélted volna meg magadat...-Uboyka)** Idézek: "Az ár kiírása jó így, amíg ilyen olcsó az újság ára, de áremelés után kerüljön be a gerincen futó sávba" Hmmm. Nem hiszem, hogyha az újság címlapján 10cm-es betűkkel lenne ráírva a lap ára, akkor kevesebben vennék meg a PCU-t. **(Ha 10cm-es betűkkel, akkor legalább nem lenne gondunk borítótervvel és az első néhány oldallal...bár ez szerintem egyesekre igenis riasztóan hatna. -Uboyka)** Később meg olyan hülyeségeket ír, hogy jobb lenne, ha kisebb és kevesebb képek lennének az újságban!!! **(Álljunk csak meg! Hülyeségeket írni mindenkinek joga van, és általában az emberek élnek is ezzel... Gondold meg! Mivel töltenénk meg ezt a két oldalt?! Ráadásul a te műved is bekerült, akkor meg miért húzod effélén föl az orrod?! -Uboyka)** Marhaság!!! A lapot pont a képek dobják fel, nem a betűk tengere!!! **(Érdekes vélemény... lehet, hogy jobban megérné nekünk kártyanaptár formájában megjelenni!?? -Uboyka)** Ma már nem írok többet, nemsokára kezdődik az esti mese. Ohh, majd holnap folytatom, már hallom a TV-macit...

Level 2

Tegnap nem volt kedvem a billentyűzetet nyomkorászni, de ma bepótolom ezekkel az infókkal: A Duke Nukem 3D-nél a First Aid rovatban kihagytátok, hogy a DNSCOTTY cheat után epizód és pályaszámot is kell írni. **(Tudod, lehet hogy optimisták vagyunk, de az ehhez kellő mennyiségű IQ-t feltételezzük az olvasók részéről. Neked ki árulta el a megoldást? -Uboyka)** Ha már itt tartunk, itt van néhány more cheat: -ennek már szakálla van, de azért kösz (az utolsó magyarázatát úgyis elírtad :)-

Level 3

MEGFEJTETTEM! A WT Pooh=Winnie the Pooh, magyarul Micimackót jelent! Más. SMILEY-t! Még több SMILEY-t!!! **(Hangerőt! Fényeket!! Még több füstöt!!! Lábdobot!!!! Mentőt! -Uboyka)** Ez az, ami kell a népnek! Összeírogattam néhányat, remélem tetszik:
C=:-) -kukta
==|: {) -cilinderes
(Kunci: c=3 Ez hogy tetszik ???)

Assembly tanfolyam. Itt egy kis rutinocska, melyet az egyik nap dobtam össze:

(Ezt most nem közöljük, de szerintem más is nézte már a Forráskód című magazin lemezmellékletét... Más tollával ékeskedni... Ejnye-bejnye! -Uboyka)

Level 4

Figyuzz!!! Van egy ötletem: mi lenne, ha az újság visszamenne a régi oldalszámra, DE a papír minősége jobb lenne?? **(Áremelés! -Uboyka) (Kunci: Nem éppen. Nézd meg a mostani papírminőséget)** No, itt van egy kis batch prg. is, amit nagyon jól lehet használni, ha pl. ki akarunk tömöríteni valamit az aktuális könyvtárba: ....
(Ezt ugyan valószínűleg tényleg te írtad, de remélem, nem gondoltad komolyan a leközlését ?! /majdnem 2 oldal, ebből 96% comment. No comment.../ -Uboyka) Na ezzel is megvolnánk. Most egy darabig nem írok, mert gyün a húsvét... **(Huhhh. Lehet, hogy jól teszed, mert ellenkező esetben nyuszi helyett jönnek a napszemüveges pomogácsok, osztán lesz nagy irgum is, meg burgum is...-Uboyka)**

Level 5

Na ez a Level 5 lesz az, ami közkívánatra(lustaságból) elmarad. Na mind1. Jó kis levél volt ez. Ha tetszik valamelyik rutin v. cheat, akkor tegyétek be az újságba. Hiiiiiii...

Kedves cracker barátom! Tévedni ugyan tévedhetek, de leveled alapján csupán arra tudok következtetni, hogy Te főleg diót, mandulát, és egyéb csonthéjasokat törsz. Nem ártana, ha néha a fejedet is törnéd, azaz elmélkednél néhány apróságon. Pl., ha már valamely témában nagyon profinak érzed magadat, akkor sem árt levenni a képernyőből 1-2 inch-et.

Vidámabb barátunké a szó:

Csocsesz Ubesz!
Nem, nem. Most nem a Racsi in ECTS jön, hanem valami más. Más. (Jó volt, mi?) **(Igen, tényleg nem volt rossz, bár biztos vagyok benne, hogy másról beszélünk... -Uboyka:)** Volna egy ötletem az újsággal kapcsolatban: mindenki, aki bekerül a Postába, kap egy láda sört. Na? **(A javaslatra 5csillagos piros pont, hiszen én pl. mindig benne vagyok. Máris elkezdhetsz aláírásokat gyűjteni a Lajosnak beadandó petícióra...-Uboyka)** Biztos vagyok benne, hogy megugrana a levélírók száma, és így szegény Te sem panaszkodhatnál a szegényes termésre. Húú, ez hosszú mondat volt, asszem iszok egyet. **(Ha én minden ilyen "hosszú" mondat után innék egyet, igazán nem tudom, ki írná a Postát, arról nem is beszélve, hogy ki fizetné a számlát. Ha Te, akkor benne vagyok...-Uboyka)** Na itt is vagyok. Örülsz?! Ne gyere azzal a "nem akarlak elkeseríteni..." szöveggel. **(Nem jövök. Se nem megyek. Sőt! Egyenesen... na, azt azért nem írhatom le, hogy örülök, /mi lenne a jó híremmel?!/ de mégis pozitív érzelmeket ébreszt bennem e tény. Most örülsz? -Uboyka)** Ja, előző eszmefuttatásom szerint lógtok nekem két láda sörrel. Itt az ideje, hogy küldjétek. **(Kettő?? Te kamatos kamattal számolod?! Ráadásul ha nekem minden eszmefuttatásom valódi eredménnyel járna, akkor régesrég nem itt ülnék..., hanem valami zárt helyen, ahol az ablakokon fémrács, a személyzeten pedig fehér köpeny található. -Uboyka)** (Aztán nehogy ketyegjen az a sör!) **(Ahh, ketyegés?! Nem, attól ne félj. Mi haladunk a korral! A speciálisan visszaeső levélíróknak és az APEH nyomtatványok beküldéséhez tervezett vadonatúj levélbombánk a legmodernebb digitális technikával készül. Úgyhogy készülj! -Uboyka)** Jó az újság. Több Postát akarok! Több Postát akarok! Több Postát akarok! Több Postát akarok! Több P..., na elég lesz. Na még egyszer: Több Postát akarok! Na azért! **(Ezért?!**



Játék 6

Mi Uboyka legjellemzőbb tulajdonsága, azon kívül, hogy lusta?

A helyes megfejtések beküldői között egy dedikált Uboyka fotót sorsolunk ki.

Ugyan már! Makrózni én is tudok, másrészt nem rajtam múlik...-Uboyka) Még valami: pont uborkát eszek! Nem vicc. (Mondjuk elég sz*r.) **(Akkor miért eszed? Aha, szóval perverz mazochista vagy. Ja, mostmár biztos, hiszen levelet is írtál nekem...-Uboyka)** Észrevétel: túl sok az inglis kifejezés a paperben. I mean száksz, kúl, etc. Ezt, ha lehet, mellőzzük. **(Ezt írója válogatja, de mivel ők is olvasnak postát, ezért lehet, hogy magukra veszik. Megathanx! It's a cool idea! -Uboyka)** Kérdés: lesz dupla szám? Hát PCU-tábor, vagy ilyesmi? **(Dupla szád az biztos lesz, PCU-tábor vagy ilyesmi egyelőre elnapolva. Jövő ilyenkor meglátjuk...-Uboyka)** A múltkori levrovban a dizájnos fickóval nem értek egyet; én nem azért veszem az újságot, hogy a színes képeket nézegessem, hanem a tartalomért. **(Mi volt benne a múltkor? Tepertő? Gesztenye ? -Uboyka)** Az újság papírja lehetne egy kicsit igényesebb. Jó, jó, tudom, hogy Ti vagytok a legolcsóbbak, +minden. **(Ez így van. +minden -Uboyka)** Ha mást nem is, ezt mindenképp rakd be a Postába: *Racskó Norbertet a múltkori PCU Postában tévesen pécsi lakosként tüntettük fel. Az érintett elnézését kérjük, s helyesbítésnek adunk helyet:*

Racskó Norbert paksi lakos.

(Most aztán tényleg örülj!!! -Uboyka)
Cső!
Racskó Norbert, PAKS
Ui: Több Postát akarok!
Több Postát Akarok!
Több...

Szeva Norbi!
Menet közben szerintem minden fontos kérdést megbeszéltünk :), ímígyen nem sok válaszolnivalóm maradt számodra, a szokásos jókívánságaim mellé csupán egy apróság: Mi az hogy AKAROK?! Mi az hogy AKAROK?! Talán: Kérek szépen! Kérek szépen! OK, amigo? Na cső!

Egy igazi rajongó:))

Hail uBOYka!

Mottó: "Mit számít, szent-e, vagy őrült? A vége ugyanaz."
S.O.S. jelzésedre reagálva gyorsan íróeszközt ragadtam, és írok for you. **(Inkább, minthogy Uboyka írjon tenmagának... Az szörnyű lenne. Uhh, belegondolni is rossz!) (Nekem mondod?! -Uboyka)** Levelem két részből fog állni: a kritikákból és a dícséretekből. (Szerencsére ez utóbbiakból lesz több.) **(Mit gondolsz, ellenkező esetben leközöltem volna ?! Na jó, választ nem is várok...-Uboyka)** Első rész, amelyben a PCU a mennyekbe emeltetik:
-Bár soha nem voltam CoV rajongó, annak ellenére az összes eddig megjelent PCU-t megvásároltam (4db). **(Tévedsz, ha már ezt olvasod, akkor minimum 5. -Uboyka)** Nagyon tetszik az újság hangulata, a cikkek stílusa, s ez arra ösztönöz, hogy a további számokat is megvegyem a jövőben. Nagyon yo ötlet a nyereményjáték, mivel ez egyfajta jutalmazási mód a hűséges olvasóknak. **(Inkább a mázlistáknak...-Uboyka)** (Tehát nekem is, bár eddig nem nyertem.) Sebaj; egy kis túlzással és némi jóindulattal szerintem ez az újság az igazi nyeremény. (Legfeljebb tévedek). Jó, hogy kerek 100 egységgel a rivális újságok árai alatt tudjátok tartani a PCU árát. Ide lenne egy kérdésem: Tervezitek-e azt, hogy olyan flancos design-al álljatok elő, mint a PC G**U? (Érts: olyan high-tech papírminőség, stb.) Mert akkor ugye drágulni fog az újság... **(Nem kell félned, amúgy is drágulni fog...-Uboyka)** S végére a nagy durranás: Az új CD Ultra tartalma. **(Hmm. Volt régi is? Remélem, akkor azt nálad még megrendelhetem... -Uboyka)** Kb 5x elolvastam a hirdetést, mert nem akartam hinni a szememnek! Egyszerűen bámulatos! Majdnem elsírtam magam, amikor azt látom, hogy a CD-n rajta lesz a CoV 1-51. **(Ohó, álljunk meg egy szóra! Már majdnem teljesen levettél a lábamról, DE itt akad egy kis logikai hiba: az előbb mintha azt írtad volna: "bár soha nem voltam CoV rajongó...". Bocs, hogy magasztalásaid ellenére beléd kötök, de egyrész nekem ugyebár ez a dolgom, másrészt Neked tanulság, hogy vigyázzunk a szavakkal és ne csúsztassuk el értékrendünket pillanatnyi lelkesedés határa. /Rosszabb májjal rendelkező olvasók máris azt hihetik, hogy ezen levelet én írtam magamnak.../ -Uboyka)** Ha ez tényleg így is lesz, akkor komolyan mondom, küldök neked 2 doboz Kaisert. **(Már föl is adhatod! Nem! Nem a CoV-okhoz fűződő reményeidet, hanem azt a 4 doboz Kaisert a Postára! -Uboyka)** Az utóbbi időben olvasgatva a PCU-t azon tűnődtem, hogy hogyan kellene megszerezni a régebbi CoV-okat. De aztán amikor ilyen pajzán gondolatom támadt, rögtön el is hessegettem: ugyan már, biztos egy vagyonba kerülne... S ekkor jön(?) a CD-Ultra szenzációs! áron s mindezek tetejébe rajta lesz a "legendás CoVboy levelezés is"... Kész. Mentális orgazmusok egész sora rohant meg. **(Naaaa... Mindjárt átugratom az Adult rovatba...-Ubolyka)** Sorstársaim! Volt CoV & jelenlegi PCU hívek! Ezt a CD-t főbenjáró bűn kihagyni! Ugye felesleges érveket felsorolnom?!
(Lajos! Biztos, hogy nem Te írtad ?! -Uboyka) Allright. És eljöve vala a módik rész, amelyben a PCU visszasüllyedé a Földre, ami sokak szerint egy másik világ pokla. Tulajdonképpen csak azért érheti kritika eme nagyszerű lapot, mert nem sok kifogásolható rész található benne. Pontosabban vannak apróbb hiányosságok (feleslegességek), de ezek idővel pótlódnak (törlődnek). Amúgy teljesen egyetértek a Nagy Robi által írt levél tartalmával. A folyton kritizálóknak csak annyit, ha nem vették volna észre, ez egy új! lap, s most keresi az arculatát. A PCU Team építő jellegű kritikát vár, s nem olyan kislányos nyávogást, hogy ez se jó, az is sz*r, hát ez meg minek.../ Vetted az adást Tompaagyú/SyD/ Na, ennyi voltam. Köszi hogy végigolvastad eme irományt. Ja, "UBOYKA MESTER", kezdesz formába lendülni /ahh, ez egy mesterien elbújtatott fricska volt./

Üdv: *The PROPHET.*
UI: Üdv a PCU Team-nek és sok sikert!

Hali Próféta!
Tudod, természetemnél fogva egy kicsit gyanakvó vagyok, ezokból elsőre elolvasva a leveledet rögvest hátsó szándékot gyanítottam. NYUGI! Már nem gyanítok... Elfogadtam, hogy léteznek lelkes és igazán jóindulatú emberek ezen a planétán, bár olyan nehéz rájuk akadni. Az pedig, hogy efféle illető találna meg téged? Az már egyenesen abszurdumnak tekinthető. Mindenesetre kösz a csapat nevében is...

Unatkozó barátunk:

Helló Ubolyka!

Borzasztó állapotban vagyok. Egy hét múlva megyek Angliába, és addig itthon halálra unom magam (bár tegnap megjött az új PCU), ezért elhatároztam, hogy írok Neked valamit, már csak azért is, mert felmerült bennem néhány kérdés. **(Bennem is, hallván, miképp épp az unalomtól haldokolsz. Az én köreimben ez felettébb ritka, mi több, elő sem forduló dolog, ezért könyörgök, írd meg, hogyan csinálod!!! -Uboyka)** Először is a CD-vel kapcsolatban. Én már a múlt hónapban megrendeltem 598 Ft-ért (mivel előfizető vonék), meg is jött a csekk, és én be is fizettem. Az összevont számban viszont látom, hogy megemelkedett az ára egy százassal. A kérdés az, hogy nekem ki kell-e fizetni ezt a 100 Ft különbözetet.
(Természetes, hogy nem. Minél gyorsabb valaki, annál jobban jár. -Lajos) Más téma: a Descent 2 szándékosan, vagy csak nyomdahiba miatt kapott az IQ-ra minusz egyet (mondjuk meg is érdemli)? **(Szerintem ennél azért többet érdemelne, mindenesetre férfiasan bevallom, a negatív jelzés szándékos volt. -Uboyka)** Mitől függ, hogy az Ultra Kölyök "normálisan" van megrajzolva, vagy pedig olyan, mintha egy rossz felbontású képernyőn nézném, amin a vonásai elég darabosak? **(Ez attól függ, hogy elcsesztük a kép behelyezését, vagy nem. Persze az is lehet, hogy alacsony felbontású szemüvegen át nézted, avagy B-vitamin hiány miatt néha kimarad a látóidegeidnél az adattovábbítás. A két lehetséges válasz közül nyugodtan válassz szabadon...-Uboyka:)** A BOOT végén olvasottakhoz csak annyit szólnék, hogy semmiképpen se vegyetek vissza sem a minőségből, sem az oldalszámból. Én sajnos nem tudok hozzászólni mások anyagi helyzetéhez, de egy 100-150 forintos emelés még nem a világvége. Már több éve veszem a számítástechnikai lapokat, és már nagyon hozzászoktam, hogy a dupla, meg összevont számoknál mindig 16 oldalért fizetek ki annyit, amennyiért általában 48 oldalt kapok. Sebaj, így is, úgy is megveszem, csak nem értem, hogyan mennek ezek a dolgok. **(Ha ilyen könnyedén veszed, akkor gördülékenyen... Látjátok, feleim, ilyen az ideális olvasó. -Uboyka)** Ja, nem hiszem, hogy szerény véleményem sokat számít, de a csillagok szebbek voltak a kockáknál az értékelő táblázatban. **(A véleményed annyiban számít, hogy mostmár ezt is tudjuk... Amúgy nem értünk egyet... -Uboyka:)** Na, köszönöm, hogy meghallgattál, sikerült 1 órára elfeledtetned velem, hogy mennyire unatkozom. Szevasz, minden jót kíván:
Csorba Gergely
UI: A CD-n lévő szöveganyag jó lenne, ha kinyomtatható lenne.

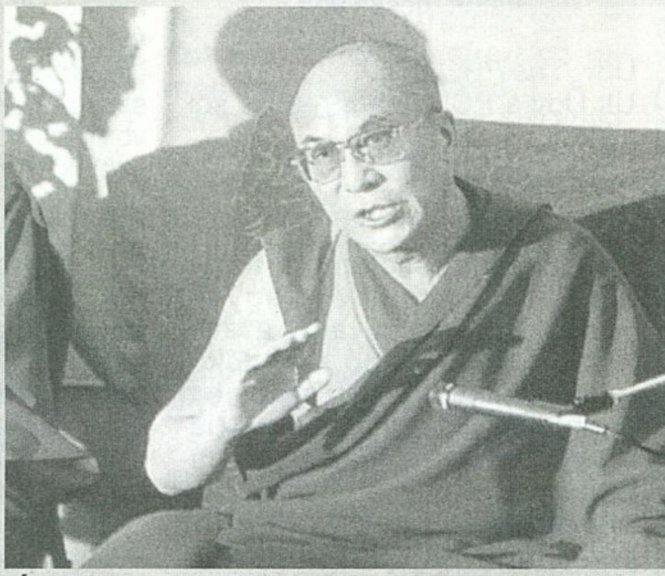
Helló Gergely!
Sajnálom hogy illy borzasztó állapotban kell leveledet papírra vetned, ez ellen csak annyit tanácsolhatok Neked, hogy olvass postát, vagy tégy bármi egyebet. Jó tanács, ugye? A levél azért nem volt rossz ötlet, legalább találtál magadnak hatásos unaloműző tevékenységet. Na üdv, és majd írd meg, milyen volt Angliában. (Ha már úgyis arra jársz, hozhatnál nekem egy kis igazi angol gin-t, vagy ha a skót felföldet is meglátogatod, némi gabonából készült nedűt.)

A móka mára végetér, a postahivatal bezár, megyek és tovább kovászolom magamat a napon. (Nu meg felkészülök a hétvégén várható gigantikus DOOM, C&C, Warcraft, Duke és egyébb témákban rendezett összejövetelre...) Jót ne halljak rólatok!

LAMER rovat

Üdv a tisztelt nagyérdeműnek! A múltkori lamer-rovat óta elég sok idő telt el, már javában tombol a nyár, mi meg itt sülünk meg a szerkesztőségben, ráadásul elfogyott a kóla meg minden egyéb folyadék. (Most küldtem ki Kuncit egy vödör Cherry Coke-ért...) **(Kunci: Ne higyjetek neki. Én itt tördelem az újságot, és nem mentem ki sehova.)** A 2 oldaltól ne ijedjen meg senki, csak ideiglenesen van így, mert ebben a számban nem biztos hogy lesz party rovat **(Kunci: Szerintem lesz)**. Szerencsére maradt még néhány történet a tarsolyomban, bár szép számmal kaptam leveleket tőletek is. Kezdjük talán veletek. Elsőként idézetek következnek *Fejes Gábor* (alias Everlast) Szentendrei olvasónk leveléből, akinek az egyik osztálytársa...

"...vett egy XT-t, amit aztán büszkén mutogatott a haveroknak is. Ők persze kérdezték tőle, hogy ennyi pénzért (25 ezer Ft) miért nem 286-ost vett.
Mire ő:
-Miért, az XT az nem 286-os?"



Én vagyok a *legnagyobb* láma a világon

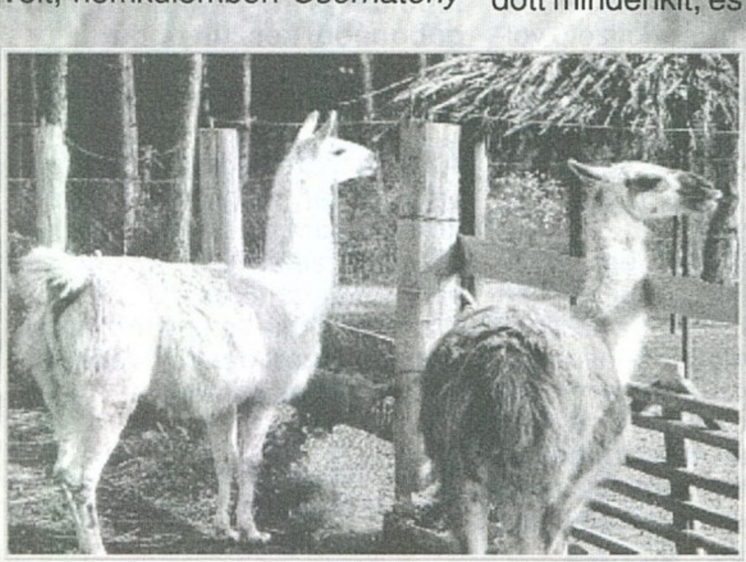
Egy másik: Kiszedtem a gépemből azokat a biztonsági övre hasonlító izéket, és most azért van szervízben a gép, mert amikor visszaraktam őket, elkezdett füstölni az egyik vékony kis vacak, és most az egész le van fagyva. Ugyanez a srác váltig állította, hogy van egy "SZAND BLASZTER"-e, miközben nagy hévvel mutogatott a speaker-re.

"Magára hagytam a havert, Nascar-ozzon csak magában, mikor bemegyek, látom, hogy nagyon töri valamin az agyát. Erre megszólal: Te, a DONE az milyen pálya, mert amikor rávíszem a kúrzort, nem adja a pályát, hanem kilép..."

Hát, ez tényleg elég megrázó volt, nemkülömben *Csernátony Richárd* levele, amit most helyhiány miatt nem tudok leközölni, de azért nagyon tetszett. Sorry!

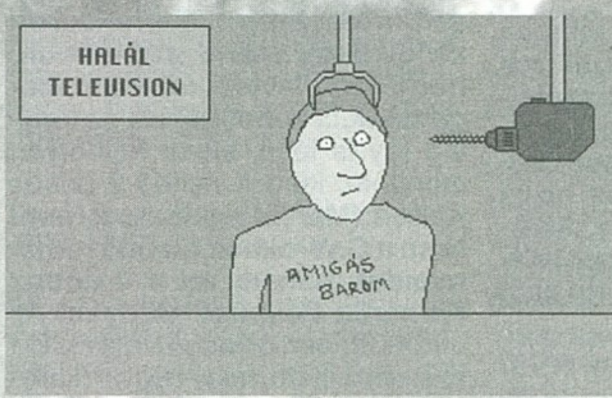
Az ehavi utolsó levelünk *Khris Toffer* küldménye a szokásos lamer számtechtanárt elemzi. Az egyik diák poénból bedobott egy kérdést:
-Ha egy alkönyvtárban 2 win.com van, és DOS-ból beírjuk hogy "WIN", akkor melyik indul el?
-Háááát, az... az... az teljesen véletlenszerű.

A következő egy szó szerinti idézet: Elhatároztuk, hogy megszivatjuk a tanárnőt **(nade gyerekek, világos nappal, kiskorúak előtt??? -Ruszi).**
Az egyik gépet szétkaptuk és - azt mondván, hogy rossz- az egyik 1 Mb-os RAM-ot a táp alá dugtuk. Később bekapcsoltuk a gépet, és megmutattuk a tanárnőnek, hogy "nem sikerült megcsinálni" :-). Valami gyanús volt neki és belenézett a gépbe. Észrevette, hogy a RAM modul "rossz helyen van", jól összeszidott mindenkit, és így szólt: A fenébe, úgy látszik ezt is meg kell tanulnom. Elővette a mikrocsavarhúzókészletét és akcióba lépett. Pár percig csavarhúzóval ügyködött a SIMM foglalatokon, végül celluxot fogott és BERAGASZTOTTA a modult! Aztán körberagasztotta még egy kis celluxal a házat, és azt mondta: ne nyúljatok hozzá, most ideiglenesen megcsináltam, de majd délután jól megjavítom." **(Kunci: ÁÁááá)**



Nos, eddig a láma-sztori, de a levél vg-n (lk. (gy.k.(nem gyakorlás, gyengébbek kedvéért) nem Liu Kang): Lamerek kedvéért: végén) (egyébként jól vagyok...) találtam még egy furcsa mondatot: "Én az áremelésre szavazok." **(Kunci: Bölcs dolog. Majd küldünk néhány csekket CSAK NEKED, amin befizetheted a különbözetet).**

Eddig a részletek az olvasók által beküldött tibeti haszonállat történetekből. Más. Aki nem igazán járatos MK ügyekben, annak elmondom, hogy a MORTAL 2 a digi hangokat a játék közben a vinyóról töltögette, így néha igencsak szép leakadásokat lehetett tapasztalni. Kitaláltam, hogy szedjünk össze valahonnan 32 mega RAM-ot (akkor ez még teljesen elérhetetlen volt a RAM-árak miatt), és játszunk RAMDRIVE-ból. Mire valami nagyokos beszólt:



így jár az, aki nem olvas elég sok TN-t.

-Hiába, a hangokat akkor is vinyóról tölti...

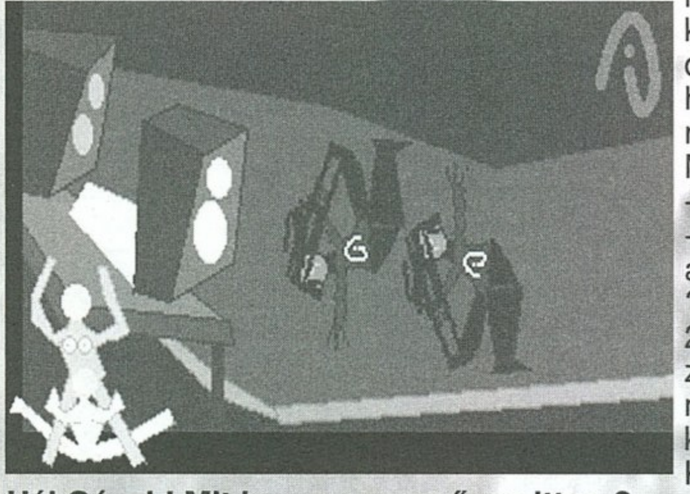
Valamikor azt ígértem, hogy a saját kezdeti lamerségeimből is átnyújtok nektek egy csokorravalót, íme:
Életemben először láttam GUS-t, mire megkérdeztem: -Mi ez, piros Blaster?
Egyszer *Uboyká*val Doom-party előtt egy gépet raktunk össze. Berámolunk mindent, alaplapot, a kártyákat stb. Bekapcs, a gép tök süket. Még egyszer átnézzük az egészet de még mindig semmi. Ezekután körülbelül másfél órát töltöttünk jumperelgetéssel, de minden hiába. Végül az asztalon megtaláltam a 2 RAM modult. Ugyanez a szituáció egy évvel később, de most *Reptile* lamerkedett, ugyanis a tápkábelt felejtette el bedugni a konnektorba...

A következő rész egy régi motoros, *VaresZ! /MORTAL TEAM* szerzeményei közül való:
"Éppen a HIStory 3 írásával voltam elfoglalva, ami jelen esetben egy - a Nóra- néniről készített magánfelvétel szó szerinti begépelését jelentette, mikor bejött Nagyapám. Én ugye írok - hallgatom a szöveget, írok - hall..stb...
Kb.két percig nézi Nagyapám e tevékenységemet, minekutána megszólal:
-Nahát, ez elmondja amit begépelsz?
Aki nem tudná, Nóra néni VaresZ! szomszédja, egy kb. 70 éves, iszonyatos öregasszony, aki állandóan molesztálja szegény lakókat.

A számtech-tanárokról szóló lamer történetek már hagyománnyá váltak. Most helyhiány miatt csak néhány sort írok a saját tanárunkról, de terveim szerint a következő számban az összes, óra alatt írt txt-met leközlöm, persze némileg cenzúrázva (le is kéne érettségizni jővőre...). Egyszer a tanár németóra előtt Mckért minket, hogy hozzuk fel a Wartburgjából a mittudoménmilyen kulcsait. Na jó, addig sem kell németórán ülni. (Német SUXX!) Megmondta, hogy a Wartburg az iskola mögött parkol, baloldalt hátul. Elindultunk a megadott helyre, ahol valóban parkolt egy autó az előbb említett márkából. Próbálgatjuk a kulcsokat, semmi. Na jó, ez sem az ő kocsija, úgyhogy körbejártuk a school-t Wartburgok után kutatva. Találtunk is 4-et(!), amiből természetesen a negyedik volt az övé, JOBBOLDALT ELÖL! Közben néhány járókelő felfigyelt a tevékenységünkre, és rendőrt hív-tak... volna, ha nem tájékoztatjuk őket időben. Végül a matekórája közepén vittem be neki a fél kilós kulccsomót, ő meg elkezdte kérdezgetni, hogy minden rendben ment-e.

Az osztálytársam elkérte a txt-t, amit a nyári táborról írtam, és a lemezen a főkönyvtárban mind-

össze egy TXT alkönyvtár volt. Mivel előzőleg Mckérdezte tőlem:
-Hogy kell betölteni? -nyomott a txt könyvtáron egy F3-at!
-Az nem egy file, hanem directory, bele kell lépni!
-Hogyan?



Há' Gázsi ! Mit keres ez a nyűves itten ?

-Enter-rel...
Rámutatok a summer.txt-re: ez az. Rányomja az F3-at, lejön a szöveg, és megkérdezi:
-És hol van a tábori szöveg?
-Ez az egész a tábori szöveg...

Lamerek beszélgetnek:
-Kéne még venni egy kis memóriát.
-Aha, Megaram-ot!

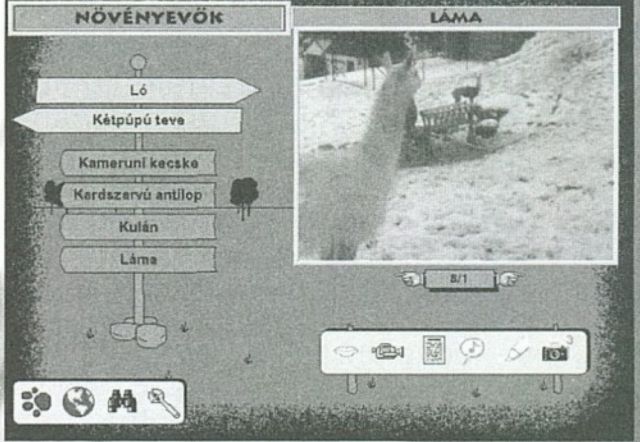
Éppen a kívánságműsort hallgatjuk a Juventus-on. Néhány idézet a számcímekből:
-Max your sex (E-Rotic)
-Wish you were is (Rednex)
-Az Eroticktól kérném a szex telefont...

Egy nap jöttem haza a buszon, és jeleztem a kapaszkodón levő gombbal. Mire fél perc múlva egy nő felnéz a led-re, látja hogy világít, de azért megnyomja. Csak azt szeretném tudni, hogy ezzel mi a fenét akart elérni? Hogy jobban világítson? A másik, hogy az új buszokon a jelző nem nyomógomb, az csak világít, a gomb a kapaszkodón van. Az emberek kivétel nélkül elkezdik nyomogatni a led-et **(Kunci: Te, láma! Az nem led!)**, és lamer képpel vakargatják lamer fejüket, hogy miért nem világít? Ennek egy enyhébb változata, mikor a vészcsengővel próbálnak meg jelezni... Hát ilyen nincs, ilyen nincs és mégis van!

Éppen egy fenomenális számtech-órán ülök 11 lamer között, mindenki vagy játszik, vagy ebédelni ment, vagy Tetrisezik, vagy OS/2-t ír Pascalban. Mindegy, csak nem a feladatot csinálja. A tanár (egy kisebbfajta Lamer) kijelentései néha zavarják csak meg a semmittevést, ilyenek, hogy:
-Namost, semmiféle játék...
-Egy szó mint száz, tessék dolgozni!
-Gáborkám, most már valami értelmeset (ezt ebben a pillanatban mondja nekem!).
Melletten 2 lamer, az egyik el akarja indítani a Windows-t, de nem tudja, hogyan kell, ezért megkérdezi a másikat, hogy:"Mit kell beírni?".
Mire az rávágja:
-Win.
-Micsoda, mint az a súrolószer... ?(Wim).
2 antiláma Pascal-zongora-programot-írt. Most négykezest játszanak. Kb úgy hangzik, mint egy Mortalos impresszionista zeneműve.
A feladatunk egyébként a következő: rajzoljunk valamit Paintbrush-al. Some lamer le is áll rajzolni: Sakktábla-mintán feliratok... AMAZING!
Ma Foxpro-t buzeráltunk... volna, ha a LAMER tanár nem egy 1(!) lemezes demóverziót hoz el. 2 láma el is menti a rajzát, de kiterjesztést már nem adna neki...

Megint itt ülök ezen az amazing számtech-szakos számtecspec számtech-órán, ami még csak most kezdődik. A lamerek nagy része még hiányzik, *XaNaDu* a telefonkártyákról informálja kissé lamer tanárunkat. 2 anti-lamer a fizikaóra alapján Scorch-ot kezd írni, egyébként mindenki a szokásos unaloműző tevékenységeket folytatja, mert még fingunk sincs az erre az órára tervezett feladatról(ami teljsen mindegy, mert úgysem fog megvalósulni...). Ricsike itt görcsöl, hogy valaki nyissa már ki az ajtót Lacinak, akit épp kizártunk. Mi közben magasröptű vitát folytatunk a számtech lapok minőségéről és tartalmáról (PC Format rulez) **(Kunci: Konkurencia !!!)**.
Na, befutott két giga-lamer, az egyik képeket kér tőlem, meg "amivel meg lehet nézni". Sikeresen kihámoztam a szavaiból, hogy Gif-et, Jpg-t meg viewert akar. Nem feltételezem róla, hogy a qpeg.cfg-be át tudja másolni a saját Vga-vezérlőjének a driver-ét, ezért Mckérdezem tőle, hogy milyen a videókártyája. Na, a választ inkább hanyagoljuk... Közben a tanár elkezdi magyarázni a táblázatkezelés alapműveleteit, ami persze semmiféle hatással nincs az unatkozó (meg Pinballozó) társaságra. A tanár rajtam keresi a lemezeit, persze fogalmam sincs, miről beszél. Ja, megvan, azon adtam oda *Zöldkabátos Balázs*nak az MK2. txt-met.Legújabb hírem:
Tibi tud lemezt formattálni!!!!! Nem semmi!!

A múltkori táblázatkezelés óra a Foxpro hiányában elmaradt. Most meg közli a progi, hogy 286-on bizony nem hajlandó futni(még sétálni sem). Rulez, akkor át kell mennünk a másik terembe!There are cool 486Dx2 machines! DOOM RULEZ! A tanárt ebben a pillanatban letanárnőztem, de szerencsére nem hallja. Ez nem igaz, megint megpróbál valami értelmeset mondani, és ellövi az összes szakkifejezést, amit ismer (installálni, Foxpro, parancssor, jogtiszta, meg ilyesmi). Bejön egy másik láma tanár, aki olyan hangerővel szokott tanítani, hogy a szomszéd teremben is tisztán lehet hallani. Valami versenyfelhívást akar kinyomtatni, azaz mi nyomtassuk ki. Nosza rajta, addig sem kell a tanárra figyelni. Egy láma mellettem éppen örömujjongásban tör ki, mert átjutott a Bumpy 5-dik szintjén (kb 5 évvel ezelőtt kiadott ovodás platformjáték, a háttér-



Multimédia láma módra...

ben big mackókkal) **(WT Pooh: Micimackó rulez !)**, akik hatalmas rózsaszín nyalókákat szopogatnak. Bumpy rulez.).

Most jelentkeztem, hogy kiragasztjuk a versenyfelhívást, hogy addig se kelljen itt szenvednem. Terveim szerint mire azt befejezzük, itt az ebédidő, és ha azt sikerül egy kicsit elhúzni, már sunyulhatunk is haza. Hát erről ennyit.

Más. 1995. június 16-án bemegyek a Csoki-ba, ahol ******** szokás szerint lamerkedik, szereli össze a gépét. Természetesen ezen a héten is elb***ta a vinyóját, így engem kérdez Mc, hogy mit is kellene csinálni. Mondom neki:
-Eressz rá egy Checkdisk-et!
Mire ő beírja a parancssor-ba:ceckdisk. Enter...
A következő szava: nem jó, írd be nekem!
Ám legyen, lefut a Chkdsk, semmi. Ezután kimentem a büfébe Gáborral. Jövünk vissza, hát ez még mindig ott lamerkedik a gépénél.
-Nem akar bejönni!
Erre Mcszólal mellettem *RAT*:
-Próbáld Mc Scandisk-kel.
Mire a lamer beírja: scendisk.
No comment.

Egy másik alkalommal panaszkodik nekem, hogy nem működik a kisfloppy-ja. Ok, megnézem: tényleg nem működik. Egy hirtelen ötlettől vezérelve leresetelem a gépét, és bemegyek a setup-ba. Sejtésem beigazolódott: *drive A: 5.25 1.2 Mb!*

Ma a matekóra előtt bent maradtunk a fizika előadóban, és elég vegyszeres szag terjengett. Az egyik csaj, aki éppen akkor volt hetes, nekiállt kimosni a szivacsot, és mind a 3 csapot direkt nyitva hagyta. McKérdezem tőle:
-Minek hagytad nyitva?
-Szerinted nincs itt büdös?
-De. És?
-Szerintem azért, mert a víz belerohadt a csapba... (NA NE!)

Végezetül az elmaradhatatlan aranyköpések:

-Nekünk lesz egy 486-osunk Internettel!
-Te, a ROM-BIOS-t támadhatja meg vírus?
-Sárver DOS-om van. (L.k.: Shareware)
-A CONFIG.SYS nélkül a gép nem indul el.
-CONFIG.SYS: a hardvert lehet vele megváltoztatni.
-REN: csak olvasható memória.

Ez a lamer-rovat most egy kicsit hosszúra nyúlt, a jövő hónapban visszatérünk az egy oldalra, mert 2 azért elég sok. Mivel itt a szerkesztőségben már mindenkinek (m)elege van, mi most gyorsan lelépünk a Balatonra két hetet végigbulizni, aki teheti, tartson velünk. Reszkess Balaton, jövünk!
Viszlát ősszel!

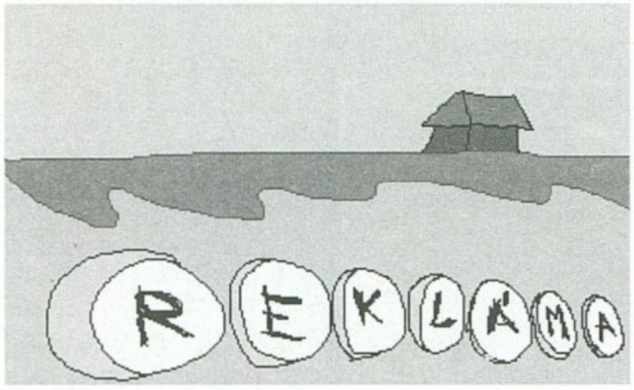
Ruszi 7 MORTAL TEAM

(Kunci: Bocs Ruszi ! ;-)

FLAG 96 PARTY REPORT



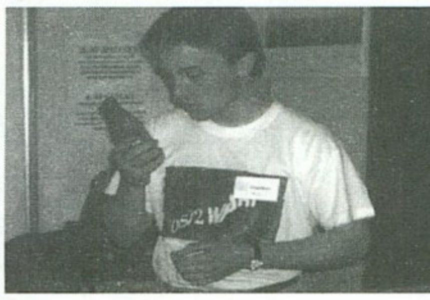
Welcome! Ismét partyn a magyar közönség, ezúttal a Békásmegyeri ltp. kellős közepén, ahol a Controlled Dreams volt szives összehozni nekünk egy FLAG 96 nevezetű rendezvényt. Ezeket a sorokat épp a party forgatagában írom, hogy legyen valami aktualitása a dolognak. Körülöttem számítógépek, hangfalak, erősítők és kólásflakonok tömege, a zenészek fejükön fülhallgatókkal tökéletesítgetik a produkcióikat, a hálózatban

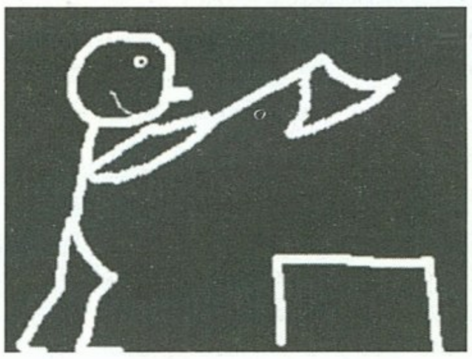


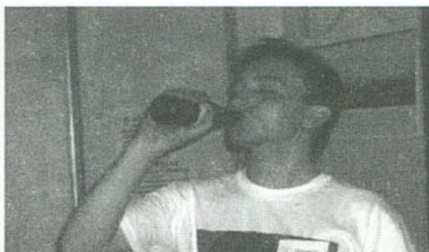
Doomozók és Duke Nukemezők folyamatosan szórják egymásra a válogatott szidalmakat, **(Zool: Közöd nincs a játékhoz !!!)** a coderek a hajukat tépik, mert még mindig bugos a demo/intro stb., mindenhonnan ordít a zene, egyszóval fantasztikus a hangulat. Az eddigi versenyek közül a Doom compo eredményével tudok szolgálni: a győztes a Scenest 96-ról már ismert Tetris. Csak néhány perce ért véget a nyílt Microsoft-IBM vitafórum, ahol a téma a Win 95 kontra OS/2 volt. A baráti hangvételű vita mellett azért mind az IBM, mind a Microsoft képviselői szájából elszállt néhány szurkálódó poén, amit a közönség minden esetben tapssal és füttykoncerttel nyugtázott. Továbbá várható még egy videodigitalizáló kártya bemutató **(Kunci: Te hülye ! Annak már rég vége !)**, meg persze a szokásos compo-k, de ezek valamikor 48 óra múlva kezdődnek. Tehát aki nincs itt, azt csak sajnálni tudom. Most pedig visszatérek Dukeozni... Nos, ezeket a sorokat már a szerkesztőségben pötyögöm az editorba, igaz jóval fáradtabban, de így legalább mondhatok egy átfogó értékelést a FLAG-ről: az ötös skálán kaphat egy 4-est. Miért? Kivételesen kezdjük a napos oldallal. Volt: sok látogató, jó hangulat, party t-shirt, McDonald's büfé, nosztalgia compo, fun compo (fődíj rulez!), lyukas compo, szögletes compo, lapos compo, kerek compo, mindenféle compo. Jöjjön az elkerülhetetlen dark side, avagy az élet (party) sem habostorta. Az egyik amit hiányoltam, a vote-disk volt, vagy lett volna, vagy lehetett volna vagy volthatott lenne vagy miafene. Ez eléggé meggyorsította volna (már megint!) a közönségszavazatok kiértékelését. A másik, hogy a Mc büfében a party elején a SB (Nem Sound Blaster, Sajtburger) 75 Ft volt, míg 2 órával később 95. Az utolsó kis hibácska a hangosítás volt, ahol nem hallottunk igazán magas és mély hangokat, csak valami középszerű puffogást. Ezenkívül más hibát keresve sem találhattam volna. Tomcat-éknek sikerült megoldani a meleg kaját (270 pénz /fő) **(Kunci: A minősége nem volt rossz, de a mennyiség már annál inkább)**, és itt végre zuhanyozhattunk is, ráadásul meleg vízzel. (Többször nem írom le, hogy meleg, mert így már kezd kétértelművé válni a dolog.) A külön alvóépületben (merthogy olyan is volt!) még néhány matrac is szolgálta a party forgatagában megfáradt látogatókat. (Hogy ezt milyen jól meg tudtam fogalmazni...). Ennyit a szervezésről, most lássuk a compo-k eredményeit. A multichanel zenék közül *Rian /Majic 12* After rain c. zenéje bizonyult a legjobbnak. (A Majic 12 részvételének a party-n külön története van, ugyanis a party előtt egy héttel a Balatonon leszólítottak a SCEneST pólóm miatt, így tudtam meg hogy kik is ők. Ezekután kérdezgettek a mostani partykról, mire én előadtam nekik hogy lesz a Flag 96, nem akarnak-e eljönni. A jelek szerint akartak...). Menjünk tovább: a 4 csatornás zenék közül nyert a *Design*, a C-64-es zenék közül pedig *Roy* alkotása, a *Children*. A Fernandez compo-t (pudingszívás-sörivás stb.) a *zenészek* csapata nyerte, megelőzve ezzel minket, a *PCU* csapatát. A nosztalgia compo-t (ahol az indulóknak Prince of Persia-ban, Stunts-ban, majd végül Arcade Vollyball-ban kellett jeleskedniük) Reptile /AstroideA & Mortal Team nyerte. A többi eredményt nem írnám le, beszéljenek helyettem a képek.

Ruszi / MORTAL TEAM







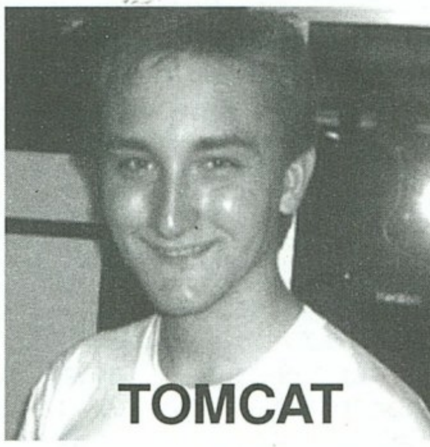




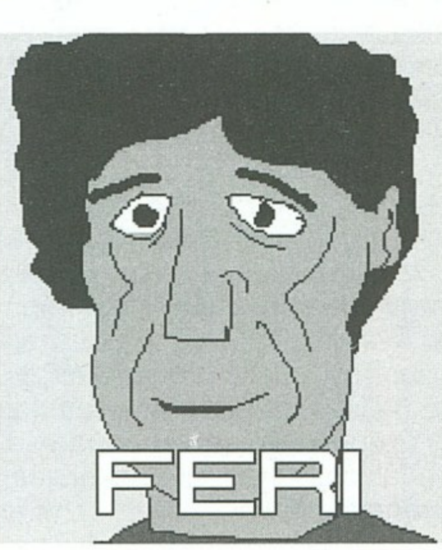
Játék 7

Hány résztvevője volt a FLAG'96 partynak? (+/- 100 főt elfogadunk)

A helyes megfejtések beküldői között 3 db. CD Ultra 96/1 CD-t sorsolunk ki.







Made in Hungary

E havi mondókámat azzal kezdeném, hogy köszönet mindazoknak, akik nem akarják kirúgni a lapból e rovatot! (A többiek amúgy sem olvassák! Vagy mégis?) Mostantól szakítani fogok az eddigi hagyománnyal! Könnyedebb hangvétel, több humor, móka, kacagás...
Kérek mindenkit, ha valamilyen konstruktív javaslata van, vagy találkozott olyan magyar CD-vel amely tetszett neki, de még nem jelent meg e hasábokon jelezze felém! Ígérem nem lesz semmi baja (csak maradandó károsodása)! Felhívom mindenkinek a figyelmét arra, hogy ha innen tovább olvasva a cikket agykárosodást szenved - mert mondjuk a hintaszék felborult a nagy ringatózásban, a történtekért nem vállalom a felelősséget, mosom kezeimet!
No, ennyi bevezető piszmogás éppen elég is volt, ugorjunk hát fejest a "Made in Hungary" rovat sötét bugyraiba!

Révai nagy Lexikona

avagy révedezzünk a tudás mezején

Az első, átfogó, mai értelemben vett magyar enciklopédiát a Pallas Irodalmi és Nyomdai Rt. adta ki - "Pallas nagy lexikona" címmel (1-16. kötet: 1893-1897, 17-18. pótkötet 1900.) Egyes vélemények szerint e lexikon a legátfogóbb a korai magyar enciklopédiák közül, és egyes cikkei mind máig forrásértékűnek számítanak.
E Pallas hagyatékára és a német Meyer féle Conversations lexikonra épül a Révai testvérek által kiadott Révai Nagy Lexikona. Révai Sámuel (1833-1908) és öccse Leó hozta létre a könyvkiadó vállalatot 1869-ben. Révai Mór János (1860-1926) vezetése alatt lett a cég részvénytársaság 1895-ben, és jött létre a Révai Testvérek Irodalmi Intézet Rt. Vezérigazgatósága idejére tehetők a Kiadó legtermékenyebb évei, ez az az időszak, amikor több, máig maradandó alkotás került napvilágra. Így a híres, 100 kötetes Jókai (1894-98), Mikszáth műveinek jubileumi kiadása 12 kötetben (1889-96), és természetesen a most tárgyalt Nagy Lexikon is, a maga szerény 21 kötetével (1911-35). A Lexikon tehát 24 éven át készült, több mint 900 tudós és segítő közreműködésével!
Érdekességként megjegyezném, hogy a cég 1948-ig működött - ekkor jött az államosítás - jogutódja a Szépirodalmi Kiadó lett. Egyébként a Pallas Kiadót is elérte ez a végzet: előbb Szikra, majd Kossuth Kiadó lett. Felmerülhet a kérdés, ha a szakértők szerint a Pallas féle enciklopédia sokkal alaposabb, miért a Révaira esett a választás (most itt igazából nem a CD-re gondolok, hanem az elmúlt években, és most is folyamatban lévő Révai kiadásra). Talán a két kiadás között eltelt harmincöt év, és ebből fakadó korszerűbbsége lehet az oka? Meglehet. A lényeg az, hogy a Révai Nagy Lexikona hazánkban újra reneszánszát éli, és ezért nem csodálkozom azon, hogy a CyberStone is igazodva a sorhoz, a Révait mint kurrens cikket jelentette meg CD-n.

A XXI. századi Révai, avagy múlt és jelen találkozása

A SyberStone, Automex, Libri Kft és a Samsung Electronics által megjelentetett CD-s kiadvány sokat ígér magáról: több mint 230.000 címszó, 17.800 oldal, 16,5 millió szó, 117,8 millió betű, több ezer ábra és kép. Elképesztő adatok! Mindez a hatalmas adathalmaz négy lemezre került, és várható egy ötödik megjelenése is, mely korunk aktualitásait tartalmazza majd. A fenti felsorolás szép lenne, ha nem lenne benne némi csúsztatás, mely esetleg félreértésekre adhat okot, és előre vetül a négy CD kezelésének problémája is. Az utóbbi problémával rögtön az installációnál találkozunk: az első lemez meghajtóba tétele után - revai.exe indításával elkezdődő program végignyalja az összes lemezt, lehet mindegyiket ki-be pakolgatni. Milyen jó, hogy csak négy lemez van! Ha minden rendben, és a negyedik lemezt is kiszedtük - és betettük helyette az egyes lemezt, akkor el is indíthatjuk a programot (mely ugye csak az első lemezzel hajlandó elindulni).
A program DOS alatt működik, a készítők szerinti minimális hardver igénye: 486DX2-66, 4 Mb. RAM, 2x CD-ROM. Optimálisnak pedig a következőket adták meg: Pentium100 (kis vacak), 16 Mb. RAM, 4x SAMSUNG CD-ROM **(Kunci: Miért pont SAMSUNG ? Ja, ők is támogatták a kiadást.)** . Winchester igény minimális: 30 Mb. (ebbe már biztos nem fért bele, hogy a szócikk listát az első CD nélkül is meg tudja jeleníteni). Automatikusan használja a SoundBlaster kompatibilis hangkártyánkat, ha rendelkezünk ilyennel - egyébként, hogy tudná a szerencsétlen? A 4 CD használata, mint a későbbiekben tapasztalni fogjuk CD-váltós meghajtó után kiált. A szerzők erre is gondoltak (egy kis árukapcsolás): lehet ilyet rendelni (persze borsos áron), plusz felárért némi kiegészítést - amitől a program hajlandó is lesz kezelni az új, imént rendelt ketyerénket.
A programot elindítva a bevezető szövegek elolvasgatása után kapunk egy kereső dobozt, ebben lehet kotorászni (ötletes a magyar ékezetek funkciógombra tétele). Gyötörjük agyunkat, melyik is legyen az a szó amit meg akarunk keresni! Megvan! Gépeljük be egy részét, majd élvezkedjünk a scroll gyorsaságán, ha megvan üssünk [Enter]-t, majd tegyük be azt a lemezt, amelyiket kéri! Gyorsan, gyorsan, lássuk mi az eredmény! Hő??? Hogyan???
Hiszen ez szkennelve van! Ezért kellett hát a négy lemez! Itt van az a csúsztatás amire az elején utaltam: a 17800 oldal lehet igaz, 230 ezer címszó is, de bocsánat, ezek beszkennelt oldalak, úgyhogy senki ne jöjjön nekem a betűkkel, meg a szavakkal! Ha a szöveget géppel dolgozták volna fel, akkor lehetne ezeket az adatokat megemlíteni, mellesleg akkor elférne az egész egy lemezen. Engem teljesen felbőszített az, amikor a rádióban valaki azt nyilatkozta, hogy a 21 kötetes Révai-nak akkora információtartalma van, hogy csak 4 lemezen fért el! Azért nem kellene a kompaktlemez kapacitását így ledegradálni! Ugyanakkor, elismerésem a szerzők azon törekvéséért, hogy lemezüket - idézem: "korhűség, az eredeti forma visszaadás iránti elkötelezettség" jegyében készítették, választva ezt az utat, de a tárolási technikáról (értsd: szkennelés) egy szó sincs a dobozon!
A szkennelés témáról ennyit - volt olyan barátom akinek pont ezért tetszett, én meg sajnos nem tudok leszokni a Microsoft Home színvonalról - de térjünk vissza a kezeléshez!
Ha a listán kiválasztottuk a keresett szót, és a megfelelő CD is a meghajtóban van, a program rázoomol a keresett szócikkre a lapon. Ha ezt meg tudták csinálni, nem értem miért nem lehetett - akár külön ablakban - egy hivatkozási listát készíteni. Hasznos lett volna az is ha a kereső listában jelezve lett volna, hányas CD-n található az adott oldal - sokszor az ember százszor is meggondolja, hogy percenként rakosgassa ki-be a lemezt.
Az ablakban megjelenő szöveget az egér segítségével tudjuk mozgatni. Egyéb lehetőség a funkciógombok nyomkodása: F2 - zoom a keresett kifejezésre, F3-F4 - lapozás előre/hátra, F5-F6-F7 - a nagyítás állítgatása, F8 - esetleges kép megtekintése (apropó képek: ez is elég bosszantó: az összes kép a 4. lemezen van - újabb drive nyitogatás), F9-F10 - a mozgatás letiltása vízszintesen /függőlegesen, F11-SHIFT-Le Nyíl - váltó a második adag funkció eléréséhez, F12 - keresőlista. Második funkciógomb sor : F3 - hang ki/be, F4 system méricske, F5 mentés lemezre (ez tényleg nagyon hasznos, így a beszkennelt lapok kinyomtathatók, erről majd lejjebb egy kicsit bővebben), F6 - háttérszín változtatgatása, F12 - rendszer beállítások.
Visszatérve a mentésre, minden oldal kimenthető BMP formátumban - a file név alapján még az is látszik melyik kötet, hányadik oldaláról van szó. A képek felbontása elég nagy 73-74%-os kicsinyítéssel lehet az oldalakat A3! méretben kinyomtatni. A4 még kisebb lehet, de azt nem próbáltam. Mint már mondtam ez a leghasználhatóbb funkció, ez is illeszkedik bele leginkább az eredeti "korhűség" koncepcióba. Ugyanakkor nagyon hiányolom, hogy nincsenek kereszthivatkozások, és nincs lehetőség szóra - nem címszóra! - keresni! Áthidaló megoldásként javasolnám, a feldolgozott szöveg kiadását egy külön lemezen - megfelelő keresőprogrammal (témák; szavak előfordulása a szövegben, stb. - lásd mondjuk MS Encarta). E mellett használható lenne a mostani négy lemez - a lexikon archív változataként, bármikor kinyomtatható oldalakkal. Lehet, hogy hatalmas munka lenne, de sokkal használhatóbb, kezelhetőbb lenne az egész! Ekkor már elmondhatnánk, hogy a század eleje találkozott a század végével!

Összességében tehát felfoghatjuk úgy is, hogy van egy archivált Révai enciklopédiánk, de attól még ennek így nem sok köze van a mai, igazi interaktív lexikonokhoz. A gyorsabb szócikk megtaláláson kívül semmivel sem nyújt többet mint az eredeti, nyomtatott kiadás. Igaz nem kell lapozgatni, helyette inkább új idők szeleként CD-t cserélgetni. Szép a megőrzés gondolata, azonban mindenféle kényelmi körítés nélkül vajmi keveset nyújt ahhoz, hogy felvegye a versenyt a korszerű multimédiás lexikonokkal, de azt az érzést sem adhatja vissza, melyet a míves, eredeti kötet lapozgatásakor érez az ember...

Mr. X.



Játék 8

Melyik kínai folyó neve a legpoénosabb ?
(A választ megtalálod Révay Nagy Lexikonában).

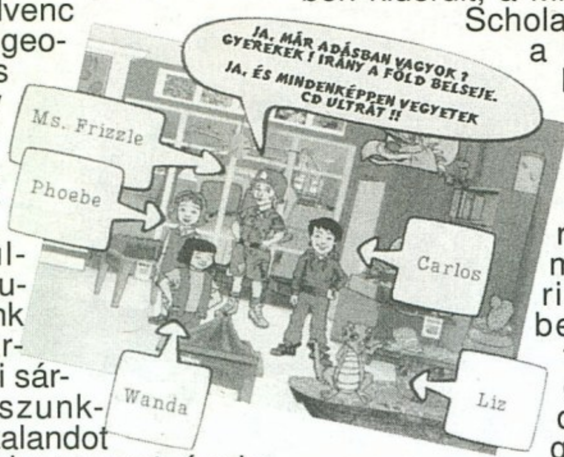
A helyes megfejtést beküldők között CD-ROMtár 5. CD-ket sorsolunk ki.

Scholastic's

The Magic School Bus Explores INSIDE THE EARTH

Hol lehet ? Már mindenütt kerestem. Itt sincs, és itt sem... ÁÁÁÁááá ! Üdv mindenkinek ! Bocs, hogy még be sem mutatkoztam, de annyira el voltam foglalva ezzel a sok ásvánnyal. Tudjátok van egy geológiai gyűjteményem, de sajnos elvesztettem néhány követ ezek közül. Arnold vagyok, és ez itt mellettem az osztályom.

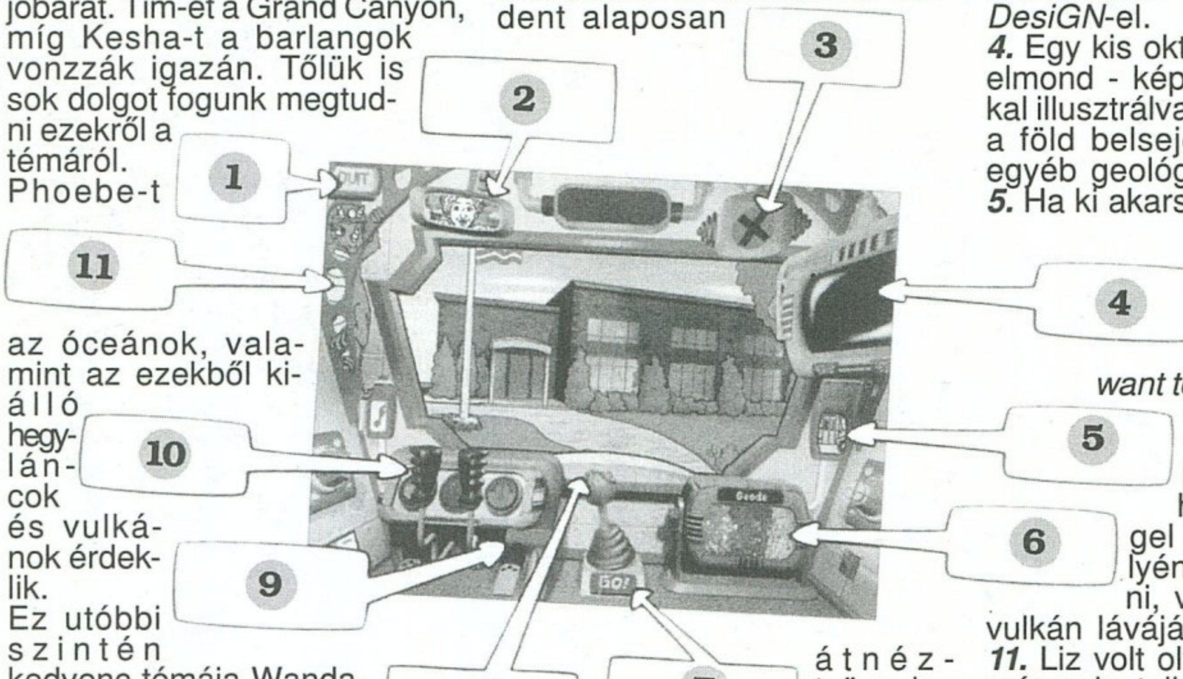
Az egyik kedvenc tantárgyam a geológia. Most is éppen egy földrajzórára készülünk, ami nem lesz akármilyen, hiszen tanulmányi kirándulásra megyünk Frizzle tanárnővel, és a mi sárga iskolabuszunkkal. Már sok kalandot éltünk át ezzel a rozzant, ámde kényelmes járművel, de ...



... de milyen feledékeny is vagyok, hiszen még nem is találkoztál az osztálytársaimmal, és barátaimmal. Először had mutassam be őket.



Mindjárt itt áll mellettem baloldalt Ralphie. Ő is nagy szeretettel gyűjti a különböző kőzetfajtákat, és nagyon sokat tud róluk mesélni. Kicsit hátrébb áll Tim, és Keesha, két jóbarát. Tim-et a Grand Canyon, míg Kesha-t a barlangok vonzzák igazán. Tőlük is sok dolgot fogunk megtudni ezekről a témáról. Phoebe-t az óceánok, valamint az ezekből kiálló hegyláncok és vulkánok érdeklik. Ez utóbbi szintén kedvenc témája Wandanak is. De itt van Liz is, a gyík, aki szintén nagyon segítőkész. Frizzle tanárnő néha emiatt egy kicsit meg is bünteti őt, mivel még a dolgozatok, vagy a felelés alatt is szokott súgni. Ejnye Liz. Ezt azért mégse kellene.



De várj ! Megszólalt Ms. Frizzle, hogy már indulnunk kellene.

Igen. Mint az már a bevezetőben kiderült, a Microsoft, és a Scholastic folytatta a már nagysikerű sorozatát, a Magic Scool Bus-t. Ezzel a busszal barangoltunk már az emberi szervezetben, repkedtünk a bolygók között, de még a tengerek mélyét is megjártuk, és most itt a folytatás, amely a geológia világába röpít el bennünket, hogy közelebbről megismerkedjünk bolygónkkal, a Földdel, s mégnagyobb járatosságot szerezzünk természeti kincseink világában.

Induljunk tehát el erre a csodálatos kirándulásra.

A tanteremben körülnézhetünk, és mindenre kattinthatunk. Minden szereplő elmond magáról egy kis történetet, és a tárgyak között is hasznos dolgokat fedezhetünk fel, amelyek szinte megelevenednek a cselekedeteink során. Ha már mindent alaposan átnéztünk, irány a kedvenc sárga iskolabuszunk, és megkezdődhet a kirándulás.

De most jut eszembe, hogy még sosem vezettem buszt, és még jogosítványom sincs. Sebaj, majd csinálunk egyet **(Kunci: Hamisítunk, hamisítunk...???).**

Megtervezzük saját arcunkat (szemet, fület, hajat, stb.-t választunk magunknak), beírjuk a nevünket, életkorunkat, és már mehetünk is. Első látásra talán bonyolultnak tűnik ez a jármű, pedig nem az. A mellékelt ábrákkal, és táblázatokkal szinte gyerekjáték lesz a vezetés.

Egy kis jelmagyarázat:

1. A leghasznosabb része a programnak, ugyanis itt lehet kilépni, és visszatérni az oprendszernek nem éppen nevezhető valamibe.
2. Ha a busz hátuljába (a másik ábra) szeretnél eljutni, akkor kattints ide.



3. Mint a neve is mutatja, ez bizony egy röntgen. Használati utasítás: végy egy modemet, légy elég elite, és nézz be az *iNSANITY 1 BBS*-re. Máris találkozhatsz *X-Ray / OriON DesiGN*-el.
4. Egy kis oktató rész. Mindent elmond - képekkel, animációkkal illusztrálva - az ásványokról, a föld belsejéről, valamint az egyéb geológiai csodákról.
5. Ha ki akarsz lépni (na nem a programból) a buszból, akkor kattints ide.
6, 7, 8, 9, 10.. Where do you want to go today ? E kérdésre itt tudod megadni a választ, s kijelölni, hogy éppenséggel egy barlang mélyén szeretnél hűsölni, vagy megfőni egy vulkán lávájában.
11. Liz volt olyan kedves, hogy már az installálás során is segített tönkreb***ni szeretett Windowsunkat. ő lesz a személyes súgónk magyar Windows-os terminológiában.
12. Szintén egy hasznos funkció. Felhasználási területe megegyezik az 1-el.
13. Sokak szerint ez egy szerencsétlen szám. Arnold (nem a Terminator) szerint is az, mert itt gyűjtötte azokat a felbecsülhetetlen értékű kristályokat, amelyeket elhagyott a program legelején.
14. A kézikönyv szerint ez egy Rock Transformer. Hát akkor csak had transzformálja a köveket.
15. Egy földgömb. Használatát most inkább nem részletezem, mert a gömb érintősíkjára merőleges egységvektor nem szublimál a konstitúciós izoméria relatív admittanciájának frakcionált desztillációja miatt.
16. Ez bizony egy poster. A címe: Censored, és a tartalma megegyezik a mostani PCU címlapjával.
17, 18.. Csak hogy megtévesszenek a készítők, ez egy 3D processor, ami jelen esetünkben nem a gép belsejében lévő villanyrezső. Melegedni ugyan ez is melegszik, de hogy nézne ki egy sütő az alaplapodban, mert ez bizony az.
19. Ezen a kis aztalon egy kés, és egy kalapács található. Egyesek itt élik ki szadista hajlamaikat (Duke helyett), egyesek pedig csak kristályokat vernek szét, hogy a nagyító alatt alaposan szemügyre vegyék őket. Az asztal mellett egy kisgyerek is állt, akit szintén megpróbáltunk kalapács alá helyezni, de ezen ötletünket a program nem támogatta.
20. Lásd 5.
21. A busz elejébe kerülsz vissza.

Mit mondhatnánk még így a vége felé. Szerintünk nem is rossz. Tele van ötletes rejtvényekkel, fejtörőkkel (pl. kalapács), játékokkal, valamint egészen közérthető formában tárja elénk a geológia Világát. Teljesen intelligens, ugyanis a Ruszi hülye ötletére a főhősünket (Kiss Lacit) nevéhez hűen CoVboy-nak öltöztettük fel, mire a program beszólt: "Azt hiszem, elhagytam a lovamat". Húú, hát ez már majdnem a mesterséges intelligencia. Egy apró hibája azonban van mind ennek, mind az összes Scholastic's kiadványnak, miszerint idehaza kevés hatéves gyerek beszél középfokon angolul. Mi azért remekül elszórakoztunk vele ;-).

Kunci / OriON DesIGn

&

Ruszi / Mortal Team

Microsoft Home HÍREK

Honnan kaphatom meg a holnap reggel kilenckor esedékes kutatási projekthez szükséges naprakész statisztikai adatokat? A könyvtár tíz percen belül bezár, de a gyerekemnek holnapra tudnia kellene néhány dolgot Madagaszkárról. Mit tegyek? Milyen filmet kölcsönözzek ki? Melyik a legrövidebb út a mi házunktól a nagynéni házáig? Melyek a pénztárcámhoz is igazodó, de az igényeimnek is megfeleli új autó modellek?

A Microsoft sokrétű referencia termékeivel könnyen és szórakoztató módon találhatjuk meg a választ a fenti kérdésekre. A multimédia CD-ROM-ot, online és Internet forrásokat nagyszerűen integráló programokkal szabadon mozoghat egyik forrástól a másikig, az adatokat több könyvtárból és adatbázisból összegyűjtve. Ezzel a végtelennek tűnő, felfedezés és felhasználás céljából nyitott információs forrással könnyű a keresett adatokhoz hozzáférni, és ezáltal mindig naprakésznek lenni.

A Microsoft 1996 végen megjelenő referenciatermékei között található a Microsoft Encarta '97, a világ (digitális és nyomtatott formában kapható enciklopédiái között egyaránt) leginkább keresett enciklopédiájának legújabb változata, mely most új, két CD-ből álló bővített változatban is kapható; az Automap Streets Plus, mely fejlett és teljeskörű utcai és térkép program PC-re; az Észak-Amerika területét feldolgozó Automap Trip Planner elektronikus út és vakáció tervező program; az autókkal kapcsolatos naprakész információval szolgáló egyedülálló online szolgáltatás, a CarPoint; valamint a Cinemania '97, a népszerű interaktív filmkalauz új, online lehetőségekkel bővített változata.

"A Microsoft referencia termékeivel a tanulás dinamikus, interaktív, életreszóló kalanddá válik az egész család számára," mondta Scott Langmack, a Microsoft információs csoportjának vezetője. "A World Wide Web és a Microsoft online szolgáltatásaihoz csatlakoztatva a személyi számítógépeken keresztül a felhasználók előtt feltárul az egész világ, és lehetővé válik, hogy folyamatosan kapcsolatban maradjunk rohamosan változó környezetünkkel."

1993 évi első kiadása óta a Microsoft Encarta Encyclopedia - "az első teljes enciklopédia egyetlen lemezen" - több, mint 40 nemzetközi díjat nyert, és a világ legkeresettebb enciklopédiája lett, mind a digitális, mind a nyomtatott kategóriában. A hamarosan megjelenő Encarta 97 Encyclopedia minden eddiginél nagyobb (több, mint 4000 új cikket tartalmaz), ezen kívül multimédia tartalom, valamint online elérés tekintetében is bővült. Az érdekes multimédia információ központi forrása mellett az Encarta 97 mint információs szolgáltatás is megállja a helyét, hiszen számos kiváló online és Internet információs forráshoz csatlakoztatható.

Az Encarta 97 egy 29 kötetes nyomtatott enciklopédia teljes anyagát tartalmazza egyetlen CD-n, melyhez egy szótár, egy világatlasz és több, mint 300000 témák alapján megadott kapcsolódási pont tartozik, a lemezen most minden eddiginél több kép, videó, animáció és hanganyag található. Az Encarta 97 a web-en megjelenő cikkek segítségével képes naprakész frissítésekkel és a legújabb web kapcsolatokkal jelentkezni. Csak az Encarta rendelkezik lehetőségekkel a tartalom frissítésére, a letölthető új cikkek közvetlenül beépülnek az enciklopédia tartalmába, és az Encarta az egyetlen olyan termék, mellyel a különféle online szolgáltatókhoz tartozó felhasználók a web-en keresztül megkaphatják a frissítéseket.

A Microsoft idén két CD-ből álló készlet formájában adja ki az Encarta bővített változatát, az Encarta 97 Deluxe-t. mely több ezer új és frissített cikket, az eredeti kiadásban található média dupláját, havonta jelentkező online frissítést és World Wide Web kapcsolatokat tartalmaz, ezenkívül különálló jegyzetelő és adatgyűjtő, adatrendszerező eszközzel is rendelkezik.

Az Encarta felhasználók számára elérhető online források a következők: az Encwire havonta más-más témakört feldolgozó online oktató és foglalkoztató központ tanároknak és diákoknak, és az Online Librarian több, mint 800 információs forrást felvonultató online adatbázis, melynek minden tagja elérhető egy könnyen kezelhető és hatékony keresőeszközzel.

A Microsoft Automap Streets Plus termékkel Amerika bármely pontjára rákereshetünk - még azt is megtudhatjuk, hogy a címben jelzett ház az utca melyik oldalán fekszik. Az Egyesült Államok területét feldolgozó új generációs utcatérkép naprakész, részletes és jól olvasható atlaszt tartalmaz, mely 5 millió mérföldnyi utcát dolgoz fel két CD-ROM lemezen. A térképek testreszabhatók, saját jegyzetekkel és jelzésekkel megjelölhetőek a felhasználó számára érdekes vagy fontos pontok. A termék másik adottsága, hogy a címek egy személyes, illetve üzleti címeket tartalmazó adatbázis alapján kikereshetőek és feltérképezhetőek. A programmal megkereshető a két helyszín közötti legrövidebb útvonal is. A Streets Plus nemzeti adatbankja több, mint 360 000 étteremről és 14 000 szállodáról is tartalmaz információt. Az egér egyetlen kattintásával elérhető az Automap Online, mely demográfiai és utazási adatokkal szolgál 450 amerikai várossal és érdekes helyszínnel kapcsolatban.

Az Automap Trip Planner a Microsoft Észak Amerika területét feldolgozó útiterv és vakáció tervezője, a Streets Plus tökéletes kiegeszítője. A két termék térképes adatai teljes mértékben megegyeznek, így nem okoz gondot, ha a termékeket felváltva használjuk, hiszen végül mindig ugyanannál a földrajzi helynél folytathatjuk, ahol az előző termékben befejeztük. A Trip Planner 1997-es frissített kiadása új, részletesebb országúti és várostérképekkel bővült. A Trip Planner jellemzői között megtalálható a Moon Publishing kiadásában megjelent Travel Guide of North America teljes változata, mely részletes információval szolgál több ezer észak amerikai szállodával, étteremmel, motellel, valamint a látványosságokkal, bevásárlóközpontokkal és az amerikai nemzeti parkokkal kapcsolatban. A termék készítői a gyerekek számára is érdekes és megfelelő helyszíneket is megjelöltek. Online szolgáltatásokon keresztül 500 észak amerikai városról kaphatunk további részletes információt, a Microsoft utazási szolgáltatásain át online elintézhetjük az utazáshoz szükséges helyfoglalásokat is.

A legtöbb ember számára egy új autó vásárlása komoly befektetést jelent, így az autóvásárlást alaposan meg kell fontolni. A szokásos "kerékrugdosós" módszer azonban időigényes, és sokszor bizony elég fárasztó is. A Microsoft új web szolgáltatása, a CarPoint az autóvásárlásban kíván segítséget nyújtani a felhasználóknak, végigvezetve őket az autóvásárlás minden szakaszán - a megfelelő modell kiválasztásától online kapcsolatba lépve a kereskedőkkel, egészen az autó kezeléséig, felszereléséig és szereléséig. A CarPoint szolgáltatásai 1997 elején indulnak a World Wide Web-en, az év közepére a szolgáltatási kör a használt autók piacára is kiterjed. **(Kunci: Erről jut eszembe, hogy a múlt hónapban Lajos feladott egy hirdetést, miszerint eladó a Mazdája. Természetesen a szerkesztőségi telefonszámot adta meg, ahol a legkevesebbet tartózkodott abban az időben. A telefonok percenként csörögtek, de a kocsi már a második nap elkelt. Újra csörgött a telefon, és WT Pooh vette fel - aki már egy kicsit ideges volt, mert kb. ez volt a 158. érdeklődő aznap - . Uboykát keresték, de úgy látszik, hogy ezt Karcsi nem értette tisztán, mert csak annyit ordított a kagylóba, hogy eladtuk, és lecsapta a telefont. Képzeld el szegény gyereket a másik oldalon, hogy ledöbbent).**

A legújabb és a klasszikus filmek egyaránt megtalálhatóak a Microsoft Cinemania 97 közkedvelt naprakész és szórakoztató multimédia filmkalauzban, mely tartalmazza a filmek és a filmes szakemberek adatait. Az 1997 évi kiadásban minden eddiginél több szórakoztató elem van, például filmkritikák, videóklippek, beszámolók és híres emberek életrajzai. A filmes világ jobb megismerése érdekében a Cinemania 97 most integrált kapcsolatokat köt az Internettel és a terméket kiegészítő, a legújabb filmes témakörökről tudósító és a hollywood-i színészekkel foglalkozó web magazinokkal.

Az új 1997-es változattal gyorsan és könnyen hozzáférhetővé válik 25 000 film kritikája. A kívánt filmekre kulcsszavak alapján, például a kedvenc színész, rendező, vagy más filmes figura nevére, vagy filmkategóriák alapján kereshetünk. A Cinemania a legújabb filmekről is beszámol, a kritikát elismert kritikusok, Roger Ebert, Leonard Maltin és Pauline Kael írták. A termek új jellemzője a hírességeket közelebbről is bemutató túrák, melyekkel a kedvencek hangját, meglátásait és szórakoztatását varázsolhatjuk személyi számítógépünkre.

A Microsoft Magyarország írásos anyaga alapján összegyűjtötte:

Kunci / ORION DESIGN

ELsőSeGÉly

BATMAN FOREVER
Gépeld be a *LULLABY* szót, amikor hallod, hogy egy női hang azt mondja: "game activated". Ezután választhatsz, hogy melyik pályán szeretnél játszani. Ha megnyomod az F10-et, akkor attól kezdve egy ütéssel megölöd ellenfeleidet, valamint használhatod az összes fegyvert.

CIVNET
Amikor megjelenik az End Turn felirat, nyomd meg a CTRL-t, majd a következő billentyűket: A O D B A M F. Ezután a World menü mellett egy újabb opció jelenik meg, a Cheat menü.

DEVIL LAND
Indítsd a játékot a következő parancssorral:
dland urmel
Backspace + L - Extra-élet.
Backspace + W - Ugrás a következő szintre.
Backspace + K - A képernyőn levő összes ellenség meghal.
Backspace + E - Ellenségek kikapcsolása.

DUKE NUKEM 3D
Az 1.3d verzió új kódjai (a régebbi kódokat a PCU#4-ben találod meg)
DNWEAPONS - Összes fegyver és maximális muníció.
DNINVENTORY - Összes tárgy.
DNKEYS - Összes kulcs.
DNCLIP - Át lehet menni a falakon.
DNSHOWMAP - Teljes térkép bekapcsolása.
DNUNLOCK - Összes ajtó kinyitása.
DNSCOTTYxyy - Ugrás az x. epizód yy. szintjére. A szintet mindenképpen két számjeggyel kell megadni! (Azaz pl. a 2-es szint esetén 02-t kell írni.)
DNMONSTERS - A szörnyek eltűnnek, amint meglátják Duke-ot.
DNCOORDS - Aktuális koordináták kiírása.
DNDEBUG - Debug információk.

FIFA SOCCER 96
Ha speciális csapatokkal szeretnél játszani, nyomd meg a Game-Select menü Quit to DOS gombját, majd mikor a készítők névsora jelenik meg, gépeld be az XPLAY szót, és üsd le az Enter-t. Ekkor a Friendly Team menübe jutsz, ahol öt új csapat fog szerepelni:
All Nighters
As Designed
Strontium 90
The Gimps
The Rod Benders
Ezekben a csapatokban néhány játékosnak speciális képességei vannak.
Egy másik csalási lehetőség: Menj a Friendly Team menübe, a bal oldalra válaszd ki a Vancouver csapatot az amerikai ligában, jobb oldalra pedig Kanadát a nemzetközi ligából. Nyomd meg a CTRL+ALT+INSERT gombokat. Ekkor előjön egy rejtett menü, ahol különböző paramétereket állíthatsz be. (Pl. labda mérete, láthatatlan falak, játékosok tulajdonságai és mérete.) Miután kiléptél az extra menüből, később az F1-el hozhatod elő újra.

FRAMED
A cheat-mód aktivizálásához nyomd meg a C és a + gombokat, az utóbbit a numerikus billentyűzeten (a szürkét). Ezután a következő billentyűkkel segíthetsz magadon:
F1 - Visszanyered az egészségedet.
F2 - Megkapod az összes tárgyat.
F3 - Szintugrás.
F4 - Koordinátáid kijelzése.

QUAKE SHAREWARE
A kódokat a konzolon kell begépelni (ez az a parancssor, amit elő lehet hívni játék közben a ~ megnyomásával, vagy a menüből).
GOD - Sérthetetlenség.
NOCLIP - A falakon át lehet menni.
IMPULSE 9 - Összes fegyver , és a kulcsok.
KILL - Öngyilkosság.
GIVE x - x. fegyver (x=1-8).
FLY - Repülés.
NOTARGET - Bekapcsolása után a szörnyek csak akkor támadnak ránk, ha mi megtámadjuk azokat.
MAP ExMy - Ugrás az x. epizód y. pályájára.
NAME ... - Játékosunk átnevezése.

SETTLERS 2
Játék közben gépeld be: *THUNDER*. Ezután az ALT + 1..6 megnyomásával változtathatod a játék sebességét, ay ALT + F7-el pedig a teljes térképet kapcsolhatod be.

SCREAMER
Miután begépelted a kiválasztott kódot, egy hang fog megszólalni: "Wanna play dirty? Then let's play dirty."
MONTY - A pálya szélén levő tárgyakat lecseréli nyulakra, illetve babakocsikra.
JOINT - A pálya szélén levő tárgyakat tekebábukra cseréli.
VTELO - Az összes pálya közül lehet választani.
INVER - Összes pálya, plusz mindegyiknek az inverze.
TAZOR - A rakétaautót (Bullet Car) is lehet választani.
ABURN - Mindegyik versenyzőnek rakétaautója lesz.
CLOCK - Nem fogy az idő.
UPDOW - Fejjel lefelé lehet játszani.
MIRRO - Tükrüzi a képet.
Az elsőnek használt kódot van, hogy kétszer is be kell írni, és csak akkor fog működni. Addig próbálkozz, amíg nem hallod meg a gúnyos szöveget.

STRIFE
Ez a játék már kétszer szerepelt ebben a rovatban, de eddig még csak a shareware verzió cheatjeivel. Itt következik néhány kód a teljes verzióhoz:
OMNIPOTENT -Sérthetetlenség
JIMMY - Összes kulcs
ELVIS -A falakon át lehet menni

THE NEED FOR SPEED
Németh Zsolt Monostorapátiból írta a következő ötletet:
Ha egyedül játszunk, és követni kezd a rendőr, gyorsan álljunk meg, mert akkor nem büntet meg, csak egy figyelmeztetést ad.

WITCHAVEN 2
A kódokat a Backspace megnyomása után kell beírni, utánuk pedig Enter-t kell ütni.
MARKETING - Sérthetetlenség
WEAPONS - Összes fegyver
HEALTH - 100 HP, majd összes ital
ARMOR - Maximális páncélzat
STRENGTH - Maximális erő
POTIONS - Összes ital
SPELLS - Összes varázslat
KEYS - Összes kulcs
INVIS - Láthatatlanság
NUKE - Megöli a szinten levő összes ellenséget
LEVEL## - A megadott sorszámú pályára ugrik

WRATH OF EARTH
A programot a következő parancssorral indítsd:
WOE TranSend
Játék közben nyomd meg egyszerre a SHIFT és ESC gombokat. Ezután a következő csalásokat használhatod:
C - Falon átmenés
I - Összes fegyver
M - Teljes térkép
S - Szintugrás (nyomd meg utána az ESC-t és a pálya számát)
Z - Sérthetetlenség

Továbbra is várom cheatjeiteket a szerkesztőség posta- vagy e-mail címére (a borítékra írjátok rá: Elsősegély). Ha valami kérdésetek vagy javaslatotok van a rovattal kapcsolatban, akkor is írhattok.

Dino
(dino@wildfire.fido.hu)



Játék 9

Melyik party díjnyertes lamerdemója figurázta ki a Vészhelyzet című filmsorozatot?

A helyes megfejtések beküldői között 3 db. CD Ultra 96/1 CD-t sorsolunk ki.

UEFA euro96 England

Grrrrrr! Ezek a Németek... Hát nem megnyerték? Grrrr... Mi? Hogy ti nem a Csehek-nek nyomtatok? Hát micsoda felfogás ez? Na de kérem szépen! Pedig megérdemelték volna... Na de elég itt a kesergésemből, most már mindenki úgy alakítja a 96-os angliai labdarúgó Európa Bajnokságot, ahogyan neki tetszik. Már amenyiben megveszi, vagy megszerzi vala-



Ravanelli trükkje. Német szerkóba öltözött.

honnan a Gremlin Actua Soccerjének Eb-s verzióját. A stuff igencsak aktuálisra sikeredett, hiszen pár nappal ezelőtt fejeződött be az Eb (mire ezt olvasod, már pár hete) **(Kunci: Ahogy én a nyomdát ismerem, szerintem pár hónapja)**, és az ilyen aktuális programoknak mindig nagy sikere van. Hiszen melyik fociszerető emberke nem szórakozna el egy ilyen programmal akár egész sokáig is? Én jómagam is kedvelem ezt a sportágat, amit nyugodtan kikiálthatunk Európa, sőt akár a világ legnépszerűbbjének is, (Persze a Blood Bowl-t még jobban szeretem), de a számítógépes megvalósítása a dolognak minded -



Melyiket robbantsuk fel ?

dig hidegen hagyott, mert nem volt elég élethű. Azt hiszem a szimulációk lényege pedig ezen alapszik. A mai állása azonban a számitástechnikának (sok-sok hely egy CD-n, mindenki fel tápolva valamilyen zajkatyóval, 100 Mhz alatt ma már kevés embernek ketyeg a gépe, stb.) viszont lassan lehetővé tette egy cool focis program megalkotását, amit a Gremlin meg is próbált. És az eredmény : Nem is lett rossz! Sőt! A grafika gyönyörű, a hangok eszméletlenek (pl. ha valakit felvágnak, annak hallani lehet a szenvedő ordítozását), és a készítők kínosan ügyeltek az élethűségre, így a játékosok a pályán futnak, csúsznak, másznak, fejelnek, lihegnek, hörögnek, sőt közelről nézve még a játékosok arcai is ki vannak dolgozva (persze az eredeti futballistákra egyik sem hasonlít, de annyi éppen elég, hogy egyik sem hasonlít egy másik játékosra). Na de ennyi rizsa után talán magát a progit is elkezdhetném ismertetni :

Miután elindítottuk, a főmenü jön be, ahol három ikon található. A legfelsővel tudjuk kiválasztani a játék típusát. Alapban az EB kupát látjuk, de vannak még bőven lehetőségeink, úgy mint barátságos mérkőzés, tizenegyesek gyakorlása, meccs gyakorlása, hálóban barátságos meccs, modemen keresztül barátságos meccs, illetve két gépet összekötve nyomulhatunk a haverral. A középsővel elmentett bajnokságunkat folytathatjuk. Mit nem adna akármelyik szövetségi kapitány ezért a menüpontért... Végül a legalsóval, a labda-ikonnal belevághatunk abba, amit kiválasztottunk. A következő menüpontokkal találkozhatunk ezek után :

Enviroment: Itt a szokásos dolgok találhatók, úgy mint felbontás, hang ki/be, kamera, stb.



Tombol a Wembley. McManaman betápolt

Control Setup: A bill. kiosztást kukkanthatod meg, vagy megváltoztathatod, esetleg a Joy-al is fel vagy szerelve, akkor azt is itt kalibrálhatod.

Team Setup: Meg lehet változtatni a csapat formációját, megnézhetjük a csapat statisztikáját a kérdőjelre kattintva, valamint az egyes játékosokét úgy, hogy a nevüket az egérrelrávisszük a kérdőjelre.



A döntő Londonban.

Player Setup: Kiválaszthatjuk, hogy csak egy meghatározott emberkét akarunk irányítani (a bírót, mi?), vagy mindig azt, akihez a legközelebb van a labda. Ajánlom ezt, mert így mindig játékban leszel. A kapust semmiképpen nem lehet választani.

Match Setup: A játékkal kapcsolatos dolgok beállítása-



Na most elkapja a Seaman, vagy nem ?

ra van itt lehetőségünk. Milyen hosszú legyen a meccs, legyen-e les, fújja-e le a szabálytalanságokat a bíró, legyenek-e elkönyvelve a lapok, stb. Barátságos meccsen a bírót és a pályát is kiválaszthatjuk.

Talán végre rá is nyomhatunk a Start Match gombra. Kis töltögetés, és bejön a lényeg. Szép nem? Irányítani ugye a négy kurzorral lehet plusz van még két gomb, amit állítsuk be úgy, ahogy nekünk tetszik: a lövés és a passz. A következő lövési variációk léteznek:



Játék 10

Mikor nyert utoljára a magyar labdarúgó válogatott VB aranyérmet, és szerintetek mikor fog újra? (a második kérdésre +/- 100 év eltérést fogadunk el).

A helyes megfejtések beküldői között 3 db. ECTS 96 CD-t sorsolunk ki.



Ez honnan tudja, hogy ki fog nyerni ?

Normal pass: irány+passz. Először a passzt kell lenyomni utána az irányt lehet variálni, hogy merre passzolja. Ez mindenütt úgy van, ahol valami+irány van.
Normál shot: irány+lövés.
First Time Touch: Akkor csinálhatjuk meg, ha a közelben van a labda, nem nálunk, de másnál sem. Nyomjuk le a lövést menjünk a labdához, majd engedjük el a gombot. Emberünk ráfordulva kapura küldi bikából a lasztit. A tizenhatostól már érdemes próbálkozni.

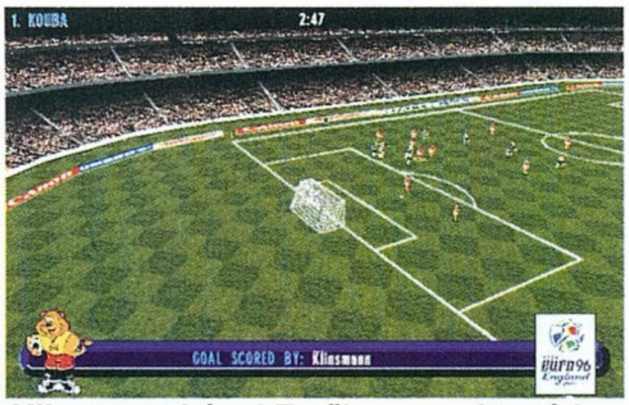


Puhl Sanyeszt megváltoztatta egy kicsit ez a Gremlin.

Disguissed Pass: Kapáslövésre kínáljuk fel valakinek. Nyomjuk le mindkét gombot egyszerre, irányítsuk emberünket a megfelelő irányba, és engedjük el a lövést. Elvileg lehet kényszerítőzni is vele csak nekem még nem jött össze.
Chip Shot: Emelés. A kapusokat lehet mcszivatni vele. Nyomjuk meg mindkettő gombot, majd eresszük el a lövést.



High pass: Magasan passzolja át a csapattársnak a labdát, így az ellenfél nem nyúlhat bele. Keresztlabdáknál jól használható. Nyomjuk le mindkét gombot egyszerre, majd mindkettőt engedjük is el. Vigyázzunk, ha túl sokáig nyomjuk, emberünk még kirúgja véletlenül a stadionból.
Power pass: Simán csak passz gomb. Mint ahogy neve is mutatja, erős labdát juttatunk valakinkek.
Power Shot: Nyomjuk le a lövést, mire emberünk jól megküldi a bogyót.



Klinsmannkám ! Erről nem volt szó !

Játék közben a lehetőségek :

F1 (*Replay*): Itt mindenki előtt világos minden. Lehet Tekerni ide-oda, pauseolni, stb.
F2 (*Substitution*): Állásunk a tabellán.
F3 (*Formation*): Megváltoztathatjuk a felállást.
F4 (*Cancel*): Vissza a gyepre!
F5-F10: Detail állítgatások.
+/-: A screen nagysága.
Tab: Kis térkép, pöttyökkel.
Break: Pause.
1,2,3,4,5: Kamera állítgatása.

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

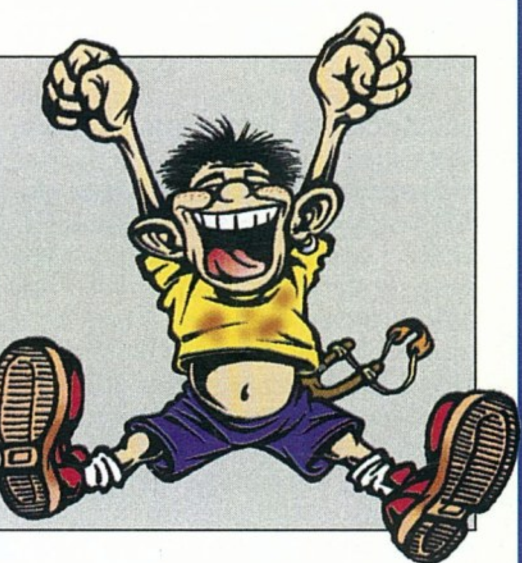
Kiadó: Gremlin Interactive
Tesztpéldány: Mixim Kft

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:

6,7: Szintén, de csak Replay módban.
8: Az egérrel Replay módban tudjuk a kamerát állítgatni. Bal gomb távolít, jobb gomb közelít, mozgatásra meg nézhetünk mindenfelé.

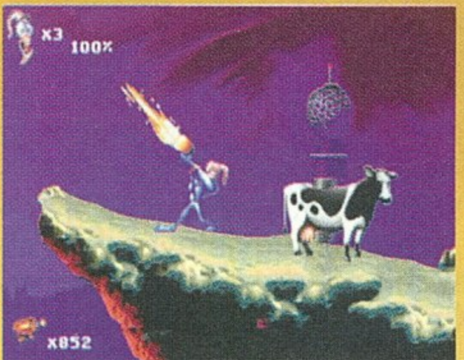
Ennyi lenne az ismertetése ennek a rulez programnak, és bátran állíthatom, hogy az eddig megjelent futball-szimulációk között ez az ÁSZ!!! Persze most úgyis nyár van, inkább mindenki húzzon le valahova nyaralni, ok?

Iwo / OrionDesign





Igen mélyen tisztelt hölgyeim és nyulaim, van szerencsém önökkel közölni azt a csodálatos hírt, hogy a közeljövőben megjelenik az Earth



Worm Jim 2, ami igen kellemes kikapcsolódást ígér néhány pohár Tonic-kal... Igen? Tényleg? Kérem szépen most kaptam hírt arról, hogy már meg is jelent PC-re, DOS-alá! - közölhetné ugyanezt akármelyik csütörtök este Friderikusz Sándor, mivel igaz.

Ha valaki még nem ismerné az elődöt (vagy nem olvasta volna a PC Ultra korábbi számait - vegye meg!:), az Earth Worm Jim 1-et, akkor annak elárulom, hogy ez a játék a platform gámák királya. Nemcsak korszakalkotó grafikája miatt mondhatom el ezt, hanem ötletáradata, hangja, zenéje és nem utolsó sorban szellemesen találó poénjai miatt. Szerencsére már az első rész megjelenését követően a másodikat is és elődjét is kiadták DOS alá, így már nem kell a General Protection Faultokkal kínlódnunk. Azonban egy dolgot nem igen csípek a Windwos 95-ös verzióval ellentétben: itt nem csak egyszerűen kiválasztom egy ablakból, hogy melyik pályáról folytassam a játékot, hanem annak érdekében, hogy az adott pályától kezdjük meg kell szerezni három tárgyat (ID: később). Természetesen a játék olyan best, hogy már néhányan bele is bolondultak. Ilyen pszihopata mondjuk Józsi, a már jól ismert jegyellenőr. Bár az is igaz, hogy az utóbbi napokban azt hallottam róla, hogy valójában ő egy idegbeteg volt, aki minden kisgyereket halálra rémített azzal, hogy ellenőrnek adta ki magát, és az álkalauzkodása során összeszedett összegből vette meg az EWJ2-t.

Persze ekkor már annyira elfajultak a dolgok, hogy a CD-t a kenyérpirítóba dugta bele. Ennek ellenére sajnos nem volt mit tennem, mivel ő a legnagyobb Earth Worm Jim szakértő, így egyik nap meglátogattam egy szép sárga épületben (no nem a JAG-ban :) :

- Hello Józsi! - kezdtem a beszélgetést.
- Hello Hacker... nem találkoztunk mi már valahol?
- Hmmm, inkább ne feszegessük a múltat, de gondolom tudod, hogy most én miért vagyok itt!
- Kakukkóra!!!!
- Tessék? - és közben rájöttem, hogy most egy elmegyógyintézetben vagyok.
- Melyik az a növény, amit ha sokáig szagolsz alulról, akkor meghalsz???.... Tavirózsa!
- EARTH WORM JIM 2, Józsi, E W J 2!
- Rulez, rulez, rulez!
- Maradj már, most nyilvánosság előtt vagy Jocó fiam!
- Khm, elnézést kérek.
- Sebaj. Elsőnek azt szeretném megkérdezni, hogy mi is az alaptörténet?
- Alaptörténet. Hah, te még azt is elvárod, hogy egy ilyen jó programnak még története is legyen? Mert van. Igaz, a kitalálója nem lehet egy IQ bajnok, de azért a célnak tökéletesen megfelel: a rettenetes Psycrow visszatért, és a kukackirálynőre fáj megint a foga, így Jim és Psycrow között szörnyű küzdelem veszi kezdetét. A tét: kié lesz a királynő.



- Igazi Poe story!:) Tudnál valamit mondani az irányításáról?
- Naná! Jobbra, balra, guggolás - triviális. **(Ruszi: Alsóütés, kisrúgás, etc.)** Azonban ugrás közben lehet ostorozni (igaz, ilyenkor nem tudunk himbálózni, mint az előző részben), de ha az ugrást nyomjuk meg ismét, akkor egy zöld trutyit lövünk ki, amivel ha hasonló - a plafonról csöpögő - trutyit érintünk, akkor így már himbálózni is tudunk. Lőni lehet, de - of coz - több fajta löveggel. Ezeket azt ajánlom próbáld ki magad, mivel van vagy öt féle.
- És a nehézsége milyen?
- Állítom, sokkal könnyebb, mint az előző részé. Úgy három óra alatt könnyedény végig lehet játszani, persze csak easy fokozaton. A hardot már csak olyan fanatikus őrülteknek ajánlom, mint amilyen magam is vagyok.
- No, és milyenek a pályák?
- A játék készítőkről nem igazán lehet azt állítani, hogy ötlethiányban szenvednek.

Egyik pálya sem hasonlít elődjére, egyedül Jim és fegyvere maradt ugyanaz. No persze Psycrow nem változott sokat, csak egy kicsit lefogyott. Sok pályán nem - csak egyszerűen - Jim bőrében vagyunk. Gondolok most az első pályák egyikére, amikor egy sötét barlangi szalamandrát kell megtestesítenünk. Ilyenkor ajánlatos minél több kukacot összeszedni, hogy a végén sok találós kérdésre tudjunk válaszolni, amiért jutalmat kapunk (egyébként a találós kérdések igen "értelmesek": "Melyik Jim kedvenc piros színe? 1 - kék, 2 - zöld, 3 - lila", vagy mondjuk "Hogyan betűzi Jim a nevét? 1 - MIJ, 2 - IJM, 3 - JMI", stb.). Szintén igen mókás pálya, mikor a számlahegyeken **(Kunci: Adóhivatal RULEZ !!!)** ugrálva néha ránk támad néhány vérszomjas szekrény. Ezeken a pályákon kell majd a későbbiekben felvennünk egy szekrényt, aztán azt ráhajítani egy ajtóra, ami megpróbál előlünk elmenekülni. Szintén, a szó szoros értelmében "marhajó" az "Udderly Abducted" elnevezésű pálya, ahol a teheneket el kell juttatni az istállóig, hogy ott a tejük súlya felemelje az ajtót, ami addig elállta az utunkat **(CoVboy, akarom mondani Lacus: ©)**. Sajnos ezt a procedúrát még az is nehezíti, hogy a tehenek fel vannak



szerelve egy bombával, amit hatástalanítani kell (megfogod, azt' bedobod a kádba), mielőtt a kedves állat úgymond örökre elszenderülne (és mi vele együtt - ez már kicsivel kínosabb). Persze, hogy ne legyen olyan szép az élet, mindig odapofátlankodik egy repülő csészealj, és megpróbálja elrabolni szeretett tehenünket. Ekkor nyugodtan csak rittyentsünk oda az ostorunkkal, és már el is húzza olajozatlan a belét. Engem mindenekelőtt a "Puppy Love 1-2-3" juttatott ide, mivel a végére már üvöltve vertem a fejem a falba. Ekkor ugyanis nem más a feladat, mint az, hogy a gonosz Psycrow által magasból kidobált kiskutyákat a biztonságos kutyaólba eljuttassuk. Addig nem is lenne baj, amíg egy kutyát dob, de mikor már a hetediket hajítja, akkor már... - és ekkor Józsi akkorát ütött



az asztalra, hogy eltörhetett vagy három ujja. - Visszatérve a pályákhoz, ha sikeresen befejeztünk egyet, akkor eme alkalomból egy tehén gratulál nekünk.
- Nyugi, nyugi. És azt még eltudnád árulni, hogy mit rejt az utolsó pálya?
- Áá, az a legkönnyebb. Egyszerűen csak versenyt kell futnunk Psycrow-val, és nekünk kell először célba, pontosabban a királynőhöz érni. Persze ezt ellenfelünk igyekszik megakadályozni, de mi csak rohanjunk. Ha pedig megnyertük a játékot lassan mindegyik szereplő - Psycrow, a királynő és Jim is átalakul tehénné... **(CoVboy: Végre egy jó játék a Panzer General után)**

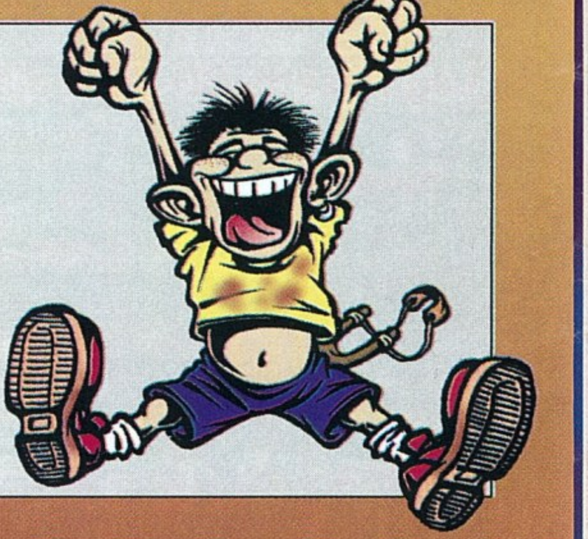
Ezeket a szavakat kiejtve Józsi keze a tarkójához nyúlt. Jól láttam, hogy egy cipzárt ragad meg dagadt ujjaival. Először csak azt hittem, hogy az a pulóverének a vége. Nem az volt. Az egész kevesebb mint két másodperc alatt zajlott le. A cipzárt lehúzva először csak egy fej két nagy füllel, majd egy óriási mellkas, és végül négy láb bontakozott ki a takaró alól... Józsi tehénné változott. **(CoVboy: Tiltakozom !!!)** Felsikoltottam. Ijedtemben kirohantam a kórteremből, azonban a folyosón összefutottam Uboykával, aki épp egy sprét szorongatott a kezében, fején pedig egy furcsa kalap volt. Amikor megkérdeztem tőle, hogy mit keres itt, csak valami gombát emlegetett...

Hacker / ORI0N DESIGN

Minimum hardver: 486DLC, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

Kiadó: Activision
Tesztpéldány: Józsi

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



GENDER WARS

Az egész dolog még annak idején 2165-ben kezdődött. Senki sem tudja pontosan hogy fajulhattak idáig a férfiak és a nők közti ellentétek. 2165 volt a szakadás éve. Két külön állam jött létre, a férfiaké, és a nőké. A férfiak vezére a Pátriárka lett, míg a nőké a Mátriárka. Ez a korántsem ideális helyzet ugyan fennmaradt egy pár évtizedig, ám a két nem közti béke meglehetősen



Mortal Kombat XXVI AD 2211

törékenynek bizonyult. A helyzet 2211-ben mérgesedett el végleg, amikor a Férfi-női Szenátus ülésén merényletet követtek el mind a Pátriárka, mind a Mátriárka ellen. Mindkét nem a másikat okolta a történtekért, és ezért elkezdődött a véres és hosszú háború. A küzdő felek azonban hamarosan rájöttek, hogy szokványos stratégiával nem jutnak semmire, ezért óriási, földalatti városokat építettek, amelyeket nem lehetett lebombázni. Így azonban már nem volt szükség hatalmas hadseregekre, hanem mindkét fél inkább kis, elit csapatokat küldözgetett a másik városaiba fontos katonai célpontok megsemmisítésére. Volt még egy apró kis bibi: az egyik nem nem tudna a másik nélkül fennmaradni. Erre a kérdésre a klónozási technikák, illetve a génsebészet fejlődése adott választ. Hát ennyi lenne a stuff kerettörténete.A játék Syndicate stílusú, azaz van egy kis csapatunk, és őket kell irányítanunk 14 küldetésen át, rombolva és pusztítva az ellenséget. Miután "kigyönyörködtük" magunkat a szerintem nagyon gyérre sikeredett introban,



ugorjunk neki egy new game-nak. Első harci feladatunk az lesz, hogy kiválasszuk melyik nemmel akarunk játszani. Tulajdonképpen egyenlőek az esélyek, bár a nőknek valamivel egyszerűbbek a küldetéseik (**Kunci: UFO-t már láttam, de okos nőt még nem**), míg a férfiaknak előbb vannak jó fegyvereik (**Kunci: Csak nem arra gonolsz ?**). Ha túlestünk a nehéz választáson, akkor kisebb animáció után a vezérlő teremben találjuk magunkat. Itt rengeteg menüponttal találkozhatunk, ismerkedjünk hát meg velük.

Briefing: a következő küldetésünkről tudhatunk meg infókat, többek között a küldetés céljait, illetve helyszínét.

Select squad: csapatunk tagjait tudjuk kiválasztani. Egy csapatban összesen 4 ember lehet, ebből egy squad leader, azaz csapat vezető, illetve 3 közkatona. Katonáinknak négy fontos tulajdonsága van: célzási pontosság (acc), intelligencia (int), reakció idő (rct), illetve agresszió (agg). Embereink kitüntetéseket is kaphatnak, például: jó célzásért(ss), jó gondolkodásért(gt) gyors reflexekért (lr) vagy azért mert már sok ellenséget küldtek az örök vadászmezőkre (bz). Equipment-nél tudjuk őket ellátni fegyverekkel. A játék során a következő pusztító eszközökből válogathatunk:

Machine gun: ez a fegyver minden katona alapfelszerelésébe tartozik. Korlátlan töltény van hozzá, és igen gyors, ám erőssége nagyon gyenge.

Plasma rifle: ez se egy jó fegyver, gyenge és lassú. Energia alapú, tehát nem kell hozzá töltény, csak energia.

Heavy pluse rifle: ez már gyengébb katonák ellen elég hatásos. Hátránya, hogy kevés töltény van hozzá

Laser rifle: tulajdonképpen olyan mint a plazma gun, csak erősebb és gyorsabb. Szintén energiával működik.

Stasis gun: nem öli meg a célpontot, pusztán csak lefagyasztja. Nagy hasznát vehetjük foglyok ejtésekor.

Grenade launcher: ez kérem egy jó fegyver. Pusztító gránátokat lő ki, ráadásul elég sok (100) töltény van hozzá.

Evil eye launcher: egy intelligens töltényt lő ki, amely megkeresi és megsemmisíti a célpontot. Sajnos nagyon kevés lövedék van hozzá.

Laser burst launcher: egyszerre rengeteg lézer sugarat lő, akkor használjuk, ha sok ellenfél van a közelben.

Limpet mine launcher: na ez se kutya! Aknákat lő ki, amelyek bármilyen felülethez odatapadnak, majd 5 másodperc múlva robbannak.

Sentry gun: tulajdonképpen egy robot, amit ha lerakunk, akkor automatikusan lövi az ellenségeket.

Training: ha úgy gondoljuk, akkor gyatrább katonáinkat elküldhetjük egy kis tovább képzésre. Állítsuk be, hogy hány misszió erejéig legyen tréningen az illető, és már meg is van a dolog.

Options: különféle opciók, save, load, hangerő stb., ezeket nem részletezném.

Enter Mission: ha már megvan a csapat és fel is cuccoltuk őket, akkor itt tudjuk elkezdeni a küldetést.

Még egy fontos dologról kell szólnom, mégpedig katonáink viselkedéséről. Négy féle viselkedésformát tudunk beállítani, ezeket a pgup pgdnal tudjuk állítani:

Fire at will: katonáink mindenre lőnek, ami él és mozog.

On my signal: a katonák csak akkor kezdenek el lövöldözni, ha előbb mi lövünk.

Defensive only: embereink csak önvédelemből lőnek.

Fall back: nem lőnek senkire, még ha az ellenség lövi is őket.


Múszerfalba ütköztünk

Most pedig következzen egy pár tipp a játékhoz:

A squad leader-ekre nagyon vigyázzunk, mivel ha kifogyunk belőlük, game over. Fegyvertelen, pánikoló civilek legyilkolását, illetve épületek lerombolását legegyszerűbben géppuskával tudjuk elintézni, mivel nagyon gyors, és nem fogyaszt töltényt. A géppuska a fentieken kívül még jó távoli célpontok ellen is, mivel relatíve nagy a hatótávolsága. Ha nincs ellenség a közelben, akkor állítsuk az embereket "fall back" módra, és így szépen engedelmesen követik a squad leadert, viszont amint látunk ellenséget, azonnal üssünk a pgup-ra egy párat, és tegyük "fire at will"-re. Ha észreveszünk egy


Üllő alkalmatosság kovács nélkül

kamerát, akkor azonnallikvidáljuk, ugyanis ha ő vesz észre minket, akkor erősítés jön az ellenségnek. Minnél több küldetésben vesz részt egy katona, annál magasabb rangot szerez és annál tapasztaltabb lesz. Vigyázzunk tehát katonáinkra, nehogy lemészárolják őket. Fontos, hogy a minden küldetéshez a hozzá megfelelő embert válasszuk. Például kémkedéshez nem érdemes agresszív embereket választani, védekezési missziókhoz viszont annál inkább! Jó lenne, ha csak magas intelligenciájú katonákat vennénk be osztagainkba, mivel a hülyék néha "önálló" akciókba bonyolódnak, és tojnak követni a squad leadert. Ő bajuk... Ha katonákat tréningre küldünk, akkor érdemes egy squad leader-t is velük küldeni, hogy megossza tapasztalatait az újoncokkal. Jól gondoljuk meg, hogy kit és mennyi időre küldünk tréningelni, mert ha egyszer elküldtünk valakit, akkot már nincs visszaút. Ütközben találhatunk energia feltöltő fülkéket. Ezekbe egyszerűen csak álljunk be, és máris maximumon van katonánk pajzsa, illetve energia alapú fegyverének (ha van neki egyáltalán) ereje.

Összefoglalóul talán még annyit, hogy a játék, a kissé bugyuta sztori ellenére is nagyon jó, érdemes kipróbálni. Meglepően gyors volt a DX2 66-omon, bár elég sokszor lefagyott, és történtek néha kisebb-nagyobb "furcsaságok" is, például eltűntek a katonáim (nem haltak meg, egyszerűen eltűntek). A legidegesítőbb azonban az, hogy nem lehet misszió közben save-elni (lehet csak én vagyok a hülye és nem jöttem rá, de ezt kétlem). Egyszer például előfordult, hogy már teljesen a küldetés végén voltam, amikor kifagyott.... Mindenesetre, akik szeretették a Syndicate-et, azok ebben se fognak csalódni.

Benny/Ori0n DESIGN

Minimum hardver: 486DX33, 8MB RAM,2xCD-ROM,SB,GUS.

Kiadó:SCI

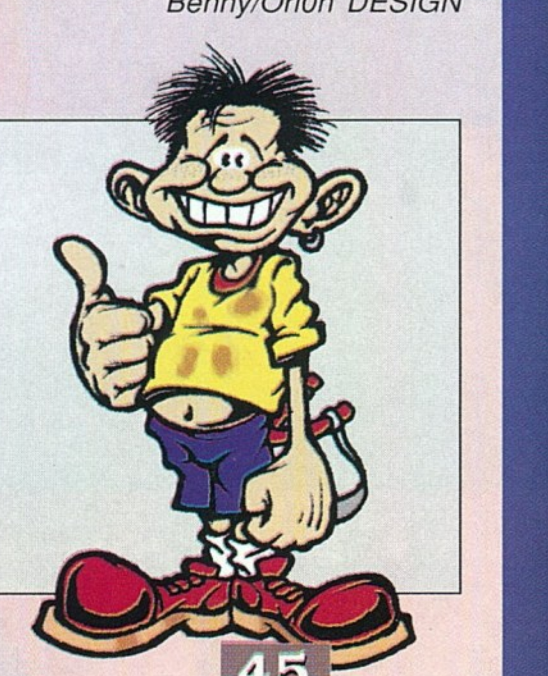
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

Grafika:

Hang:

Design:

IQ:



ACOMP Minden,

Ez egy csiga ...



DE, ha hozzáadunk még ...

Intel Pentium 100MHz + cooler, 256KB cache, 8MB RAM, 1,44MB floppy, 850MB HDD, PCI VGA kártya 1 MB RAM, DeskTop ház, 102 gombos billentyűzet, PowerClick mouse



... akkor ez egy Office computer!!! CSAK 74.992 Ft+ÁFA!

Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!

Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

ami a PC-be kell!

Alaplapok:

	486DX 128Kb cache, PCI, 4*72pin RAM, OEM	9.992
	486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 3ISA, 4*72pin RAM, SiS chipset, Award bios, IDE+ (Mode 4)	11.992
	Pentium 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4) Acorp	15.992
	Pentium 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4) GigaByte	18.992
	Pentium 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, **Intel Triton 2 HX chipset**, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4) GigaByte	21.992
	Pentium 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, **Intel Triton 2 VX chipset**, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4) ASUS	28.992

I/O - VGA - SCSI - Ethernet kártyák:

	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő			1.200
	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő Vesa Local Bus			**1.400**
	Tekram IDE vezérlő PCI Bus (DC290)			2.640
A	**Tekram Cache vezérlő, VLB (DC 680C)**			**4.000**
A	**Tekram SCSI vezérlő, VLB (DC 380)**			**4.000**
	Tekram SCSI vezérlő, PCI (DC 390)			12.000
	Adaptec AHA 2940 SCSI vezérlő, PCI, OEM			**29.992**
	Ethernet 16bit hálózati kártya (ISA)			3.992
	Ethernet 32bit hálózati kártya (PCI)			5.992
	Tipus	Ram / Max	Bit	
	Tseng ET4000W32P Vesa	1 / 2	32	5.992
	Cirrus 5430	1 / 2	32	5.992
	S3Trio 64	1 / 2	64	6.992
	S3 868	1 / 2	64	9.992
	ARK 2000	1 / 2	64	10.992
	S3 Trio 64V+	2Mb EDO	64	12.400
*	S3 Virge 3D (3D gyorsító)	2Mb EDO	64	15.600
*	Spea Mirage Video (S3Trio64V+, TV Tunner)	2Mb EDO	64	35.992
	Tseng ET6000	**2Mb MDR**	**128**	**29.992**

Hangkártyák, Fax / modemek:

	Quick Shot	3.600
	MS 10A hangfal (tápegység)	5.200
*	MS 30A hangfal (tápegység)	6.800
	Melody hangfal (tápegység)	9.992
	Hornet - Jet Media Labs (16bit, stereo, SB kompatibilis)	6.992
	Cybersonic-SII (SB comp. 16bit, stereo, Wavetable)	10.800
	Sound Blaster 16 (16bit, stereo) OEM	12.800
	Sound Blaster 32AWE (16bit, CSP,Wave) OEM	23.992
A	**GRAVIS ULTRA SOUND (1Mb RAM) OEM**	**13.992**
A	**GRAVIS ULTRA SOUND ACE**	**6.992**
	GRAVIS ULTRA SOUND P&P	23.992
	GRAVIS ULTRA SOUND P&P Pro (0.5 / 8.5Mb RAM)	29.992
	Zoltrix 96/48/24bps belső Fax/Modem + sw	3.520
	Hornet 14400bps belső Fax/Modem + sw	8.992
	Modem Blaster 28800bps belső Fax/Modem OEM	**19.200**
	Modem Blaster 28800bps belső Fax/Modem	20.800
	Pora 28800bps külső Fax/Modem + sw	27.992

Minolta lézer nyomtatók:

	WinLaser 400 (300dpi, 4lap/perc)	66.800
	SP 1000L (300dpi, 6lap/perc)	69.992
	PagePro 6 (600dpi, 6lap/perc)	89.992
*	Dob modul WinLaser 400 (4500lap)	19.992

Panasonic nyomtatók:

	KXP-1150 9 tűs, A4	23.600
	KXP-2130 24 tűs, A4, színes opció	32.640
	Festékszalag 9 tűs típushoz	1.160
	Festékszalag 24tűs típushoz	1.960

Memória-cache elemek:

	128Kb DRAM 70ns	680
	512Kb DRAM 70ns	1.600
*	1Mb SIMM 70ns	1.000
	4Mb SIMM 70ns, 32bit	**3.390**
	8Mb SIMM 70ns, 32bit	**7.490**
	16Mb SIMM 60ns, 32bit	13.900
	256Kb Burst cache	2.400

Processzorok:

	Am5x86-P75MHz	5.992
	Am5k86-P75MHz	9.992
	Intel Pentium 100MHz	15.992
	Cyrix P150+ (120MHz)	**24.992**
	Intel Pentium 133MHz	31.992
M	Intel Pentium 166MHz	57.992
	486 cooler	680
	486 Turbo cooler	800
	586 cooler	880
	586 Turbo cooler	992

Házak, tápok, kábelek:

	Desk Top ház + táp	4.992
	Minitorony + táp	5.992
	Miditorony + táp	7.600
	Nagytorony + táp	9.992
	Nagytorony + 230W táp	14.992
	Tápegység 200W	3.840
	IDE HDD adatkábel	400
	SCSI HDD kábel	800
	"Y" tápkábel elosztó	400
	"Y" game port elosztó	1.900
	220W hálózati kábel 3m	400
	Printer kábel (1.8m)	320
	Printer kábel (3m)	392
	Printer kábel (5m)	520
	Printer kábel (10m)	960
*	Laplink kábel (1.8m)	360
	BNC T-dugó	320
	BNC 50ohmos lezáró	320

APC szünetmentes tápok:

Back			
250VA	18.992		
400VA	28.640		
600VA	38.400		
900VA	61.600		
1250VA	80.800	**S600VA**	**36.000**

PC-s joystickok:

	QS-123 Warrior	1.800
*	QS-189 Python	1.800
	QS-191 Starfighter	1.600
	QS-201 Super Warrior	2.640
*	QS-203A Avenger	1.840
	QS-206 Skymaster	6.160
*	QS-209 Skyhawk	1.560
	QS-172 Raider 5	1.840
	QS-216 Warrior Strato	7.120
	QS-217 Command pad	1.920
	Gravis Game Pad	3.120
	Gravis Analog Joy	3.900
	Gravis Analog Pro Joy	5.800

Mágneslemezek

	NoName 3.5" DSHD	520
	TDK 5.25" DSHD	792
	TDK 3.5" DSHD	960

Winchesterek:

A	**850Mb Quantum**	**21.992**
	1.2Gb SeaGate	24.992
	1.2Gb Quantum	24.992
	1.7Gb IBM	29.992
*	**2.1Gb SeaGate**	**34.992**
	1.0Gb SCSI Quantum Wide (átalakítóval)	38.400
A	2.0Gb SCSI SeaGate + Adaptec AHA 2940 1hó gar.	69.992
A	4.3Gb SCSI Quantum Grand Prix, 1hó gar	89.992
M	4.3Gb SCSI Quantum Atlas Wide	117.600
	HDD beépítő keret	240
	HDD mobil keret AT-BUS	3.600
*	HDD mobil keret SCSI	3.992

Floppy, CD-ROM Drive-ok, CD írók:

*	1.2Mb FDD (6 hó garancia)	5.992
	1.44Mb FDD Sony, Panasonic	3.400
	Mitsumi CD-ROM 6x, AT-BUS	9.992
	Aztech, OS, Sound Blaster CD-ROM 8x, AT-BUS	15.992
	Sony CD-ROM 8x, AT-BUS	18.992
	Hitachi CD-ROM 2x, SCSI	6.320
	Sony 76S CD-ROM 4x, SCSI	17.600
!	JVC (4xR-2xW), Gear software	109.992
!	Yamaha CDR100 (4xR-4xW)	186.000

Monitorok:

	14" Targa SVGA (1024*768,0.28, LR, NI)	35.600
	14" Mag SVGA (1024*768, 0.28, LR, NI)	37.992
E	15" Targa (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	47.200
	15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	58.400
E	17" Targa (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	79.200
*	17" Targa Trinitron (1280*1024, 0.26, LR, NI, Digi.)	108.800
M	20" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	192.000
M	21" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	232.000
	14" monitor filter üveg	800

Billentyüzet, mouse, gamepad, scanner:

	102 gombos billentyüzet Kanrich-Chicony (Hun.)	2.080
	102 gombos billentyüzet BTC (Angol)	2.080
	105 gombos WIN95 billentyüzet Kanrich (Hun.)	2.800
	102 gombos billentyüzet Stamford Cherry (E / H)	4.992
	Microsoft Natural Keyboard OEM	10.400
	Microsoft Natural Keyboard	11.200
	Microsoft mouse OEM RET	4.560
	Power Click	800
	Gear mouse	800
	Genius Easy Mouse	992
	MS-700 mouse + pad	1.680
	Genius Mouse Too	1.840
	Genius Mouse 3	1.992
	Genius My Mouse (4 színben)	2.400
	Genius Easy Handy Scanner (800dpi, 256 szürke)	10.400
	Genius Handy Scanner (800dpi, 16.8M szín)	23.920

CD-s dolgok:

	1db-os tok slim	100
	1db-os tok normál	124
	2db-os tok normál	180
*	4db-os tok dupla	240
	NoName írható CD	1.400
	NoName írható CD 25db-tól	1.350
	NoName írható CD 100db-tól	1.300
	NoName írható CD 500db-tól	1.250
	Archiválás CD-ROM lemezre	**1.200**

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00


CD ULTRA
96/II
kapható szeptembertõl
Bővebb információ a 9. oldalon...
Ha nincs itt a CD, akkor ne kérd az újságárustól !
CD ULTRA
96/II
©1996 Com-Ware Kft. Minden jog fenntartva. All rights reserved. Alle rechten vorbehalten. Tous droits réservés. Право собственности закреплено.
COMPACT disc DATA STORAGE